TOP MEGA-DRIVE

92年最新ＭＤ專業年鑑

特輯5

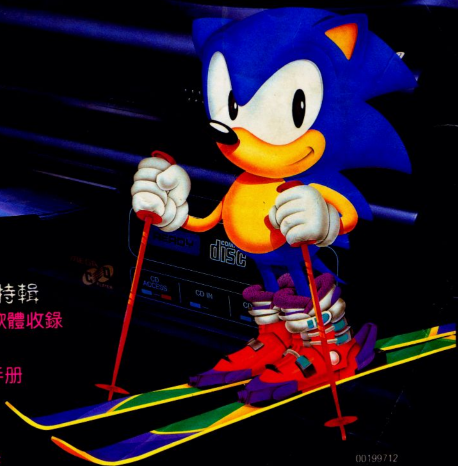
售價 250 元

◎電玩派完全集結

MD'91年下半年44款最新發售中軟體空前大介紹

◎活躍前機密獨家資料

ＭＤ軟體開發廠商秘辛一一大公開



◎新世紀遊樂中心・威力爆發特輯

MEGA-CD硬體解析篇＆６大對應軟體收錄

◎狂激・豪華究極攻略保存版

「信長野望・武將風雲錄」進軍指揮手册

＋「外星人樂團」搖滾冒險完全情報

◎小單元・驚奇殺傷力

發動！！史上最詳細ＭＤ秘技作戰計畫

00199712

MEGA-CD



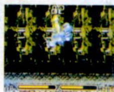


旋轉、擴大

CD-軟體 擋不住的誘惑

MEGA-CD 軟體

CD－重裝諾瓦



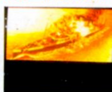
發售中／¥6800

CD－宇宙繼承者



發售中／¥6800

CD－懷鄉號事件



發售中／¥7200

CD－外星人樂團



發售中／¥6800

CD－密林戰士



發售中／¥7300

MEGA DRIVE 軟體



MD－忍者武雷傳說
發售中／¥8700



MD－狒狒傳說
1月31日發售／¥6000



MD－小丸子
1月14日發售／¥6000



MD－太平記
發售中／¥8700



MD－超級幻想空間
1月14發售／¥6800

GAME GERA 軟體



GG－時空戰士II
發售中／¥3500



GG－艾利爾傳說
發售中／¥4500



GG－超級忍
發售中／¥4500

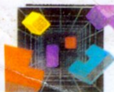


GG－幻想空間
發售中／¥3900



GG－夢幻之星外傳
2月28日發售／未定

MEGA DRIVE 美國版軟體



BLOCKOUT
EA－立體方塊
發售中／PUZ



F-22 INTERCEPTOR
EA－F22戰鬥機
發售中／ACT



ROBOCOD
EA－滑頭小子
發售中／ACT



BUCK ROGERS
EA－星際保衛戰
1月31日發售／SLG



RINGS OF POWER
EA－聖戒爭奪戰
2月5日發售／RPG





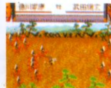

熱烈發售中!!

全省統一售價
NT$ 11500（含稅）

另贈送原裝M.D.或G.G.卡帶，先買先送，送完為止。※請認明原裝卡帶



CD一天下布武



發售中／¥7800

CD一銀河之星



1月31日發售／¥7800

冒險少年綜合版



2月發售／未定

精靈神世紀

1月中旬發售／¥7400





MD一鋼鐵帝國

1月發售／¥7800



MD一女神誕生

發售中／¥8900



MD一夢幻戰士

發售中／¥8400



MD一魔術師傳說

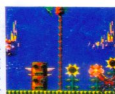
近日發售／¥7800



光明與黑暗·續戰篇

3月發售／未定





GG一音速小子 發售中／¥3800



EA一瘋狂飈車 發售中／RAC

ROAD RASH



原／裝／新／型／搖／桿





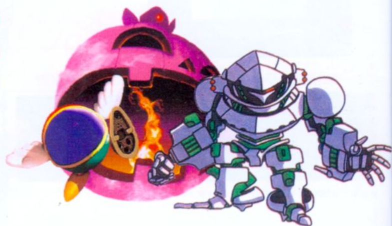


CS－3000　APS－5000

92年最新MD專業年鑑

SEGA特輯 5

TOP！MEGA—DRIVE





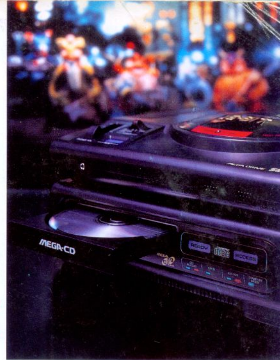
CONTENTS

編者手記

MEGA-DRIVE的世界是一群畫家的組合體。在這個世界裡SEGA用MD來當畫圖的工具，而掌上型彩色小歡樂GG、娛樂與文書處理兼備的TERA、大容量聲光效果的MD—CD，以及通訊介面、軟體轉接器，則是這群藝術家作畫的基本架構，一款款的作品，則是最漂亮的油彩，這些顏色不斷的爲畫架上的畫紙加添魅力無限的演出鏡頭。

在編輯部同仁通力合作下，91年下半年度M.D.的藝術家們所繪製出的圖畫，一張張的匯集了起來。在這本M.D.彩圖特輯中，除了有MD—CD的總力報導之外，琳琅滿目、精彩無比的軟體回顧與預告，更是吸引您回味與期待的地方。當然了，威力強勁的攻略〝信長也望・武將風雲錄〞其意氣之風發，〝外星人樂團〞的重金屬搖滾之震撼，都是這本特輯5最讓您回味的感受。

92年是M.D.藝術家們向〝視聽娛樂與電腦結合〞的起步，在朝多元化軟硬體發展的電玩新方向裡，這群藝術家將繪出什麼樣富變化且細緻的彩色圖畫呢？M.D.的藝術家們請加油吧。





負責人：陳希芳
發行人：陳日陞
總編輯：陳希芳
企劃主編：王榮輝
企劃：韋聖達、胡龍雲、游再興、蔡宏明 K.C.
文字編輯：麥玉英、許麗容、鄭美琴、林麗君 梁天佐
美術主編：陳松本
美術編輯：葛麗英、張偉銘、阮倩儀、林文芝 莊祖猛、劉豐益
行政管理：廖桂華
財務主任：楊素慧
商管組長：洪宗炫
印務：陳嘉祥
社址：新店市自立街134巷9號4樓
讀者來函請寄／企劃部：新店市復興路45號6F
電話：218-1582
FAX：218-2046
總經銷：農學股份有限公司（農學社）
地址：新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
經銷專線：（02）9178022
印刷：錦龍印刷實業股份有限公司
地址：台北縣板橋市大觀路２段355號
帳戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：1159250-4號
香港總經銷：新成公司
地址：九龍深水埗福華街148號 黃金大厦第3座2FG室
電話：7289086
FAX：3879951
法律顧問：蕭雄淋律師
電話：（02）3677575
新聞局登記臺誌第6842號
售價250元

00199712

MEGA-CD徹底大解剖！

SEGA迷期待多時的MEGA-CD終於登場。在此本刊將徹底的為讀者們介紹它的機能及格式。



発売日	12月12日
価　格	49800円

沸騰一時的新機器全貌大公開！

首先，本刊將針對以前已曾多次介紹過的MEGA-CD機能、性能方面，做一次徹底的大分析。

MEGA-CD的最大特徵是載著6M大容量的RAM。所以在CD-ROM上可算是最大缺點的讀取次數，即可相對銳減，且能更輕鬆的將需要龐大資料的動畫連續表示，表現的更完整。

另外，搭載著與MEGA DRIVE相同的68000系的CPU（比MEGA DRIVE更快速的處理速度），這點亦倍受囑目。

CPU可說是電腦的頭腦。因為可以與MEGA DRIVE的CPU配合或二個CPU來處理資料，所以處理速度也大幅度的提昇了不少。另外，因SFC的登場，而使得旋轉、擴大、縮小以及高度的雙軸回轉等的畫面處理都相當普遍的機能，也可以很簡單的由硬体來制御。

而有關音效方面，更是只有一個字形容〝讚!!〞。在搭載立体音效 8 頻道的PCM音源上，與電動版同等的高品質音效，都是玩家讚嘆的焦點。另外，最近3D音效的對應也是話題的重點；聽說不久，將會有使用這種系統的遊戲軟体登場。

而擴張性方面，我們也不能忽略。以前本刊也曾報導過資料記憶裝置方面，而這已改為插入MEGA DRIVE插槽方式的卡匣形。發售日、價格及容量等都未定，但只要有卡匣的話，支援記憶資料即可永遠的保存，這對玩家而言，也是項很方便且值得期待的產品。

MEGA—CD規格一覽表			
	CPU		68000（12.5MHz）
	記憶	RAM	6MB（程式。繪圖。音效程式） 512KB（PCM波形用） 128KB（CD-ROM資料貯藏記憶） 64KB（支持記憶体）
		BOOT ROM	1MB（CD遊戲BIOS、CD PLYER、CD卡拉OK對應）
	音效	PCM音源	音效 8 頻道
		D／A ConVerter	16BD／A COVERTER 內藏 8 倍以上樣本digital filter 可混合PCM和CD音

CD DRIVE	CD直徑	12吋及 8 吋（單曲CD）
	回轉方向	逆時針方向（對讀取面而言）
	讀取時間	從最內周到最外周止最大1.4秒 1／3strock最大0.8秒
LINE OUT		RCA針插口× 2（L／R）
MIXING		立体音響迷你插口
使用電源		等用ＡＣ變壓器（DC9螺栓1.2安培）
消費電力		約18瓦特
使用環境		溫度0～40度（攝氏） 溫度10～80%（不能結霜）
外形大小		301（寬）×212.5（長）×112.5（高）單位毫米

●用語解說

RAM　Random access memory的簡稱。是種資料可讀取及輸入資料的記憶素子。而相對的ROM則為Lead only memory的簡稱。Cache Memory（貯藏記憶）可高速讀取的記憶。Boot ROM使軟体運作系統進入的ROM。BIOS使機能運轉必要的基本軟体。D／AConverter使digital信號變換成analog的機能。

機能再度提昇的MEGA-CD

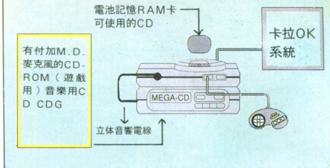
支援RAM
可使用卡匣

MEGA-CD除了以前本刊曾介紹過的，有64Kbit的電池記憶RAM之外，聽說還有付加的”電池記憶RAM卡匣”即將發售。目前詳細的仕樣還不清楚，但外形與遊戲的卡匣一樣，且功能也與MEGA-CD本体的電池記憶RAM一樣。所以，玩家在MEGA-CD操作的支援資料，將可隨身攜帶了。使用方式，只需在MEGA-CD的目錄畫面上選擇即可。另外，還有一個未經確認的情報，聽說RAM卡匣的容量有4Mbit？如果，真有這樣的容量，應該就沒有值得擔心的事了。MEGA-CD本体上可任意使用記憶雖然不錯，但卻不能隨身攜帶。有關這點，如果是RAM卡匣的話，就可以不管到何處隨身攜帶很輕鬆，玩家可以帶到有MEGA-CD的朋友家中玩遊戲，真的是相當方便。在模擬大作軟体，相繼推出的MEGA-CD上，對任何玩家而言，這都是一件令人期待與興奮的消息。



M.D.的遊戲以立體音響欣賞的方法。以卡匣在M.D上玩時，卡匣比CD優先。

將MIX端子與M.D.耳機的端子接連後，MD也是立體音響了。

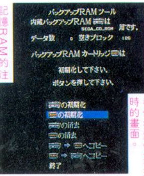


滿足感滿分！
另售的卡拉OK

卡拉OK在日常的休閒活動中扮演著舉足輕重的角色。以前，「卡拉OK＝中年人」的公式似乎已不存在；近年來由於KTV的風行，使的年輕人也陶醉在歌唱樂趣的領域中了。相信大家都有唱卡拉OK的經驗吧？知道嗎？也有使用CDG的卡拉OK。本刊也曾介紹過，MEGA-CD的特徵之一就是有可以使用CDG的機能。也就是可以使用卡拉OK用的CDG。而且，因為MEGA-CD可對應卡拉OK，所以只要有另售的「卡拉OK unit」（預定近日發售）及麥克風，就可以大展歌喉了。

玩家們可以在家裡，磨練磨練歌喉後，到同學或朋友家露兩手。相信一定能讓人瓜目相看。當然，你也可以用這點好處來說服父母讓你買MEGA-CD。全家同樂樂無窮。

記憶RAM的注意心點。



在保持記憶RAM時的畫面。

說到MEGA-CD…就想到SE～GA（♬）！

MEGA-CD音樂擔當者專訪

——有關MEGA-CD音效方面，並沒有被特別提出來介紹，實際上它有什麼功效呢？

SEGA　當然，市面上販賣的音樂用CD可以使用，但，MEGA-CD並不只單純的CD PLAYER。它是遊戲機，所以音源與電動版的遊戲機一樣是使用PCM8音，所以品質相當高。

——是否能說明一下有關音源之事？

SEGA　MEGA-CD可以使用PCM，所以畫和音樂可以各別的運轉。在遊戲中，因場所的不同不會有相同的音效，只要使用MEGA DRIVE FM音源和PSG音源的話，聲音會更好。

——MEGA-CD上遊戲音樂如何的變化呢？

SEGA　遊戲音樂與普通的音樂比較，即使是30秒的標題音樂也要能帶動氣氛。接下來，在遊戲展開中要以什麼樣的曲，什麼樣的構成都必須要詳加考慮。今後，在MEGA-CD上必定能製作出高品質的音樂。到目前為止，在硬体的節約中，有許多閉鎖及融合之處，但是今後遊戲應該會有許多各試種類的出現。所以遊戲的形態也會慢慢的改變。



圖解！這就是MEGA CD的美麗外形！

POINT 1 操作完全在控制器上執行!!

首先，由本體的前面看起。仔細一看，按鈕類的操作完全沒有、CD-ROM、CDG、音樂用CD等，全部的軟体都是由畫面上顯現出來的目錄畫面來操作。以十字鈕來移動游標，以A鈕來決定。讀者們也看出，它擁有比音樂用CD PLAYER更多彩的的機能。當遊戲軟体要運作時，而目錄上選擇CD-ROM。另外，一選擇OPTION的話，即可將支援RAM初期化消除。



▲重覆、隨機及前奏時間設定等多機能。



▶COPY要如何使用呢？目前還不知道。

POINT 2 CDG對應

CDG就是會出現畫的音樂用CD，就是在卡拉OK軟体上相當普及的產品，所以，MEGA-CD也可以用在卡拉OK機器上。



POINT 4 最高速的front loadrig

簡單薄型的設計，只有front loading才可能作到。CD的送入方式相當快捷。就因採front loading，而使得操作性及耐震性都相當的超群。



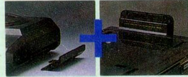


・電線插頭

MEGA DRIVE和MEGA-CD連接的迷你插頭電絲插入處。也可以插上耳機的電線。

POINT 5 接續就在此

MEGA-CD是使用MEGA DRIVE本体右側的擴張插槽來接續。如此看來，這個接續處是早就為MEGA-CD預備好的。而如果接續MEGA-CD，插上卡匣的話，卡匣會優先運作（這項說明好像有點多餘）。



⬆後面
⬅側面(左)
➡側面(右)
⬇前面



・CD放置處

CD放置之處。轉送速度相當快。操作器以控制器來執行。

POINT 接電線的奧秘

如果想要以MEGA-CD的聲音來享受高音質立体音效的人，只要將MEGA DRIVE的耳機端子與MEGA-CD的混合端子，與迷你插座連接上，聲音即可由Line out出力。如此一來，CD的音樂即可直接出力，音質也會更加提昇。



◀只要將電絲掛好，電線就不會礙手礙腳。

與其他機種的比較！

SUPER CD-ROM

相信玩家們都知道，NEC 的CD-ROM也以系統卡來提昇機能，暫存RAM也成為2M。得確，讀取的次數也減少，但與MEGA-CD 的6M相較之下，就有得拼了。



▲從原本的512K變成2M，容量增加了四倍⋯⋯

SFC

SFC的旋轉、擴大、縮小等的處理，只有在背景上能執行。而MEGA-CD則在角色上的處理亦可執行。以目前而言，MEGA-CD似乎領先一步。到底SFC用的CD-ROM會如何呢？



▲SFC用的CD-ROM主機，到底什麼時候才會發表呢？

側面(右)

Line-out端子
聲音出力端子。只要以市面上販賣的針插頭，接續到立体音響或收音機即可。

AC變壓器端子
附屬的AC變壓器接續之處。與MEGA-DRIVE的變壓器相同。

混合端子
由MEGA DRIVE的耳機端子傳來的聲音由此輸入。可與MEGA-CD的聲音混合。

接續端子
MEGA-DRIVE和MEGA-CD接續之處。因側面來接續，所以很有安定感，且設計也很美。

機器狀態顯示燈
表示出MEGA-CD運轉中的狀態。READY是綠色，ACCESS為紅色。

READY　COMPACT disc　ACCESS

CD ACCESS　CD IN　CD OUT　STAND-BY MODE

連SFC都震驚的序幕展示！

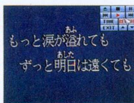
在MEGA-CD上的2軸旋轉、擴大、縮小等的多機能，只要在序幕的展示畫面上，一眼即可看出。



可以享受卡拉OK樂趣的CDG

硬体的操作非常的簡單

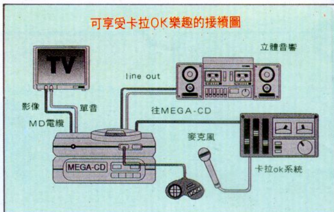
「即使是時代已逐漸的邁向複合性的媒体，還是有一些唯有在卡拉OK上，才能使用的用途！」。所以，這次就針對MEGA-CD的卡拉OK系統，作一次更具体的介紹。在前面，也曾提到CDG的卡拉OK目前已在販賣，且可以對應MEGA-CD。如果只是用MEGA-CD來唱卡拉OK的話，它的迫力一定會不足；所以必須要準備另外發售的「卡拉OK unit」和麥克風（接續綜合端子）。或許，這個「卡拉OK unit」是進入麥克風和綜合端子之間的系統（不管怎麼說，這都是猜測的，也有可能是以卡匣的形態，再以控制器來操作也說不定喔！）。但，總而言之MEGA-CD也或為家庭用卡拉OK機器了，想想還真是相當合算呢！



▶只有靜止畫面的畫及文字的表。



照片是將麥克風接續到MIX端子上後，啟動CDG卡拉OK。



CDG上的文字及影像的表示

玩家們是否知道，CDG已算是相當久以前的規格了，目前，雖然市場上是以利用CD的雷射卡拉OK為主流，但不久之前利用CDG的卡拉OK還是相當活躍的。仕樣上多少與目前的有點不同，但它是比我們想像的更具歷史的產品。為什麼CDG會受到矚目呢？因為它的使用方式是，由利用可以記錄在CD上的情報量而來的。CDG除了在音樂用CD的立体的裝置信號領域之外，也可以利用在被稱為補助線3％程度的空白領域，記錄靜止畫面的數位訊號使電視畫面的再生；與卡拉OK的配合度是100分。時代確實一步步的向著複合性媒体的路途上邁進著，但卡拉OK的主要使用方面仍有它的一片天空。



CD對應的「夢幻戰士III」各種場面靜止畫面


已發售的勝利音產卡拉OK。

說到CDG……就想到KARAOKE（卡拉OK）

勝利音產的卡拉OK擔當者專訪

勝利音產的CDG卡拉OK擔當的第一事業部－田畑笑雄次長，對今後的卡拉OK展望，有什麼樣的期待呢？

－－貴社的CDG卡拉OK是什麼樣的產品呢？

田畑　CDG就是所謂的進入音樂用靜止畫面資料的規格。最具代表性的是卡拉OK。另外，也有新規格的CD－EG。今後，也將發售音樂軟体；比CDG的畫面更漂亮。－－貴社今後會有什麼樣的展開呢？



田畑　最近將有新曲子發表，但最大的目標則是擴展出更廣的情報網。

－－有沒有想推薦給讀者的軟体呢？

田畑　每個人都有每個人的嗜好，但是如果第一次買的人都比較喜歡有自己知道的歌的產品。

－－這次，SEGA發售的MEGA-CD應該有卡拉OK與遊戲的接點吧！

田畑　這次MEGA-CD的登場使的玩家，也能享受卡拉OK的樂趣，及喜受卡拉OK的人也能享受遊戲的樂趣。



在日本廣受歡迎的卡拉OK歌曲。



8吋的CD中有4首曲子。

電玩救世主—飛鷹計畫

擁有飛鷹三合一FLY WING搖桿
"破關"將不再是難事



註：NINTENDO、SEGA、NEC PC-ENGINE分別為日本NINTENDO、SEGA及NEC公司之註冊商標

特點

- 一機三用途，可連接SEGA.MD，NEC PC-ENGINE、NINTENDO FC，多主機時代的最佳選擇！
- 外型設計具尖端未來造型，且符合人體工學，遊戲起來更簡單更好操作。
- 具連射無段微調功能，堪稱電玩強力新利器。
- 慢動作ＳＬＯＷ超強機能，讓您在面對高難度ＳＴＧ時輕鬆過關。
- 配合特殊介面卡使用，ＩＢＭ ＰＣ或其它相容機種照樣歡樂來電！（介面卡另購）
- 品質保證，售後服務完善，買得安心用得放心～

SEGA®



台灣總代理 文貿有限公司

TEL：758-8058 FAX：758-8838
地址：台北市信義路４段391號11Ｆ之７



雷電傳說

RAIDEN TRAD

雷電傳說

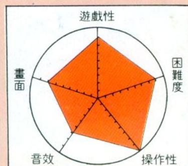
□原作公司：SEIBU KAIHATSU
□發行公司：MICRONET
□標準價格：￥8800

參考資料：報導64、66期

「雷電傳說」即是將電動版的「雷電」移植至ＳＥＧＡ之中。是一部集合直向捲軸及逼真震憾的畫面於一身的超級射擊遊戲。

西元2090年，地球突然受到不明宇宙生命體的侵入。因此，世界，聯合軍便集結了各優秀的技師，參考敵人戰機後，發展出一款超空戰鬥爆擊機一雷電。

操縱者便是這雷電的飛行官，藉著它高超的性能及機動力，將侵入的不明宇宙生命趕出地球。



操作方法

■開始鈕　遊戲開始／暫停
■方向鈕　飛機的上下左右操作
■A鈕　以普通彈單發的發射來攻擊地面及空中的敵人。
■B鈕　大型炸彈發射鈕緊急時用，會產生強大的爆炸。可給予空中及地上的敵人重大的創傷，且範圍極廣。因有彈數限制，所以要藉助寶物來補充。
■C鈕　用來連射普通彈。將空中及陸上的敵人擊破。

畫面介紹



最高分記錄
現在分數
剩餘機數
剩餘炸彈



舞台介紹

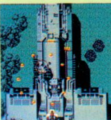
舞台 1

這關由美麗的田園、湖、山所構成。但敵人的攻擊絕不會因風景秀麗便減弱。

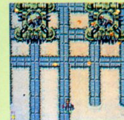




▲▶這是小岩井牧場（但不是它的原始牧場）



▲緩緩飛來的紅色飛彈在爆破後會飛出許多小彈。



▲在縱橫交錯的石軌上，頭目們不斷的移動著。

舞台 2

在這裡，雷電到達了都市上空。但居然看不到一個人影，或許已全遭敵人的毒手。

▶雖然敵人的攻擊如此的激烈，但車子居然悠閒的在上面跑著，這到底是什麼世界？







▲一旦進入吃緊的狀況，則投出強力大炸彈!!雖用掉一枚炸彈，但總比死掉好吧！

舞台3

在這，你決不會因為看到海而高興。這些浮於海上的船艦全已遭敵人改造。即使在陸上的設施，也都變成會攻擊雷電的致命武器。所以不要客氣，將他們一一擊潰吧！



▶發現敵船，決不能放著不管，好好的打下它吧！

出現！

◀破壞後便會有加分動章出現。看來這裡是個淺灘。



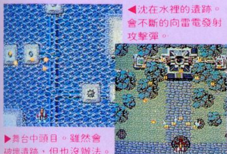
▲黃色與黑色的線條代表毒與危險。在上面的裝甲車也會不斷的攻擊。



▲發現敵母艦。雖它想逃脫，但在雷電的手下，決不容許這種事發生。

舞台4

敵人將人類的遺跡改造，使其變成武器，真不可原諒！



◀沈在水裡的遺跡。會不斷的向雷電發射攻擊彈。

▶舞台中頭目。雖然會破壞遺跡，但也沒辦法。



亂哄哄地!!

◀雖中間不會動，但旁邊兩個部份將會不斷的前進、後退放出攻擊彈。

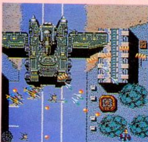
舞台5

敵人的前線基地，但還未完成。趁現在一口氣破壞掉把！

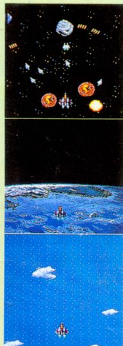


▲因攻擊設備還沒造好。所以先派戰車出來應戰。

▲居然將戰車裝成好幾種顏色。真愛漂亮。



◀在跑道中等待的航空母機。這傢伙是這一關的頭目。它絕對比前幾關的頭目都厲害哦！



邁向宇宙了!!

咦！雷電居然飛往宇宙中，這可證明它的狀況正處於顛峰。

提昇威力向勝利邁進！

為了要打贏這場戰爭，武器等級的提升是非常重要的。在取得寶物後，某項武器的威力便會加強，要不斷的充實各種武器的威力哦！

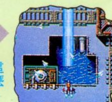


的情形

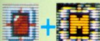
首先以雷射配合導向飛彈為例。雷射在剛開始雖然很細，但在等級提升後會愈來愈粗，而導向飛彈的體積則會越來越大，彈數也會變多。



這麼～



變成這樣!!



的情形

若廣角彈配合著核彈。則可發射彈數便會增多。當然，你可依個人的喜好來對雷射、廣角彈、導向飛彈、核彈作各種攻擊組合。

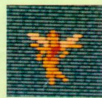


這也～



變成這樣!!

可愛的妖精小姐



呀！妖精小姐

在被幹掉後的自機出現及其它場合時會有妖精登場。若打擊她則…。



寶物大贈送!!

可得到大量的寶物。真是太感謝這妖精小姐。



空　牙

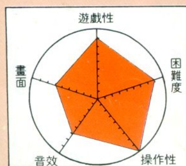
VAPOR TRAIL

空　牙

□原作公司：DATA EAST
□發行公司：JAPAN TELENET
□標準價格：￥8400

參考資料：報導67、69期

西元1999年，一個名為〝克拉洛得〞的秘密軍事組織成立。它以其壓倒性的軍事優勢威脅著東西兩大陣營的安全。因此，東西兩大陣營決定大力投入戰術核武的開發。但因核武開發所帶來的污染問題，使得贊成與反對的聲浪不斷的在各地沸騰。有一天，各國首都同時收到克拉洛得的電訊「在10日內宣佈降伏，否則以洲際飛彈全面引發核戰」。看來東西兩方要聯合派出戰機化解此次危機了。



OPTION 模式

LEVEL：可設定難易度。
PLAYER：可設定殘機數量。
MUSIC TEST：可聽到遊戲音樂。
VOICE TEST：可聽到遊戲聲音。
CONTROL：可變更A～C鈕的功能。

戰機機型介紹

從3種機型中選出愛機！

1P或2P在遊戲開始後，便會進入機型選擇畫面。此時便可利用方向鈕上下來選擇自己所喜愛的機型。在決定時，按下開始鈕，遊戲便會開始。



F戰機

〝SILPH〞是架攻擊力、機動力都強的全能機。



A-10轟炸機

雖機動力不足，但他的破壞力卻非常可怕。



前掠翼戰機

特徵在於前後都可攻擊。而且速度也很快。



寶物介紹

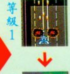
在打倒特定的敵人後便有寶物會出現。拿取後，我機的武器及性能都會提升。在這就為您介紹這些寶物的各種功用吧！



巴爾幹砲



這是最初裝備的武器。其方向、彈數會因機型而異。但連射攻能及威力不變。

	SILPH	VALKYRIE	SEYLEN
等級1			
等級2			
等級3			
			

炸彈

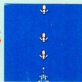


其效果三機皆同。在擊中敵人後會引起風爆，還可消滅敵人的攻擊彈。其缺點在於彈數少，等級提升後可4連射。但因無法攻擊旁邊及後方的敵人，因此在使用場所上要稍加選擇。

等級1



等級2



等級3



防護層

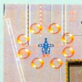


其效果三機皆同。以自機為中心，在四周產生強大的保護環。因其目的在於保護，所以破壞力不強也無法連射。雖不適於與頭目對戰時使用，但在敵機多時很方便，等級提升後威力變大。

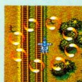
等級1



等級2



等級3



誘導飛彈



誘導飛彈，特性因機而異。等級提升後其攻擊方向變多，且範圍變廣。

SILPH　VALKYRIE　SEYLEN

等級1







等級2



等級3



體力回復

得到後，可使因敵攻擊所受的損傷回復一單位，在生命值滿點時拿到則得分便可增加2500分。



速度提升

得到此寶物後，我機的速度即會提升。但雖速度可分3階段提升，其提升後速度會因機型而異。



使用"巴雷魯羅魯"作緊急閃躲!!

緊急回避「巴雷魯羅魯」是可短暫無敵的必殺手段。在表上表示出「ROLL OK」時，即可按C鈕來進行遊戲。



▲一旦使用"ROLL"威力要過一陣子才可回復。



▲若ROLL再度出現，便可再一次使用緊急回避。

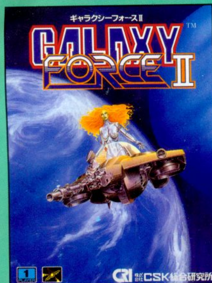
關於特殊寶物

在使用特殊攻擊時POWER值會一閃一閃而若無按下（鈕則無法使用緊急回避。而且，此時在受到攻擊時的威力不會受損。雖緊急回避呈無敵狀態，但無法以此來撞擊敵人將其打倒）。



▲可以解除S及緊急回避連續使出兩次特殊攻擊。

空牙



星際大爭霸 II

GALAXY FORCE II

ギャラクシーフォースII

□原作公司：SEGA
□發行公司：CSK總研
□標準價格：￥8400

參考資料：報導68、71期

在遙遠的銀河盡頭，有一個又繁榮又和平的世界「休諾斯．星系」。在以休諾斯．星為中心，依其軌道繞行的其它惑星上，有著各式各樣的生命。但，欲將其魔手伸展至此地的「第四帝國」已逐漸在蠢蠢欲動。

以破壞及殺戮為手段的「第四帝國」，其目的在於將休諾斯星系建造成其軍事基地。此時，休諾斯星系中的各國便組成「銀河聯邦」以其特殊部隊來對抗第四帝國。



操作方法

■開始鈕　遊戲時按此鈕表暫停。若再按一次，則遊戲再開始。
■方向鈕　按上則TRY—Z下降；按下則TRY—Z上昇。
■A鈕　可降低速度。
■B鈕　發射飛彈。
■C鈕　可提高速度。

在選擇畫面時

■方向鈕……選擇項目或遊戲的舞台。
■A、B、C鈕……決定項目或開始遊戲的舞台。



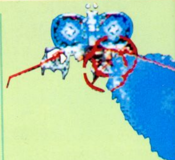
畫面介紹



1 任務……表示出任務編號。
2 得分……顯示得分多寡。他會因TRY—Z的前進及擊落敵機而加分。
3 防護罩……顯示防護罩的狀況。在受到攻擊後，它會依藍色、黃紅色的次序變化顏色，最後則完全消滅。
4 能源……顯示所剩的能量。在時間經過下逐漸減少。而且，在受到敵人攻擊、及防護罩由藍變紅時，它會大幅減少。一旦降到0，則遊戲便告結束。



5 加分能源……在打倒敵人後會逐漸增加達到中間地點及終了地點時，它會加入能源之中。
6 加強威力飛彈……顯示出於途中所補給的飛彈所剩的數量。
7 飛彈發射準心……飛彈的瞄準依據。
8 鎖定目標顯示……若誘導飛彈已鎖定時，它便會顯示。



■威力提昇

TRY—Z在各舞台可以吸收能夠提昇威力的寶物，而這些寶物是在舞台途中的敵方補給機所持有的。

而且，自機可以自動裝著，以「POWER UP」表示。一旦威力提昇，即可用飛彈一次殲滅4～6架敵機。

威力提昇的狀態可以持續到使用威力提昇飛彈爲止。而威力提昇狀態時間，會在畫面左下表示盾的內部以閃光顯示。

至於威力提昇飛彈的數量會顯示在畫面中央下。威力提昇時，請有效地利用飛彈。





魔幻兵器

MASTER OF WEAPON

マスターオブウェポン

□原作公司：TAITO
□發行公司：TAITO
□標準價格：￥6800

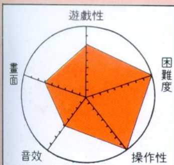
參考資料：報導73期

第三次世界大戰後，生物因受到放射線的影響，染色体產生突變，原來的生態平衡完全被破壞。

為了生存下去，人類便發展出思考型電腦＜天神系統＞，想藉由它，讓人類再繁榮起來。

但在西元20××年，這組電腦突然一反常態，展開了恐佈的獨裁政治。它不許人類獨立思考，違反者以逆神之名定罪處分。

如今，有一位少年為爭得失去的自由而開始向此電腦挑戰。



遊戲方法

■遊戲的目的—打倒頭目

●一邊閃躲敵人的攻擊，一邊破壞敵人在陸上的建築物及消滅迎面而來的敵人。

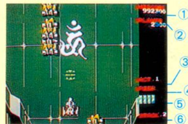
●主角可使用3個種類的武器。『SHOT、BOMB、S・WEAD ON』（射擊、炸彈、超級武器）

●此款遊戲由9個舞台所構成。為了能夠順利破壞〞天神系統〞，在最終舞台裏有個叫≪究極生命体≫的傢伙等著主角的到來。

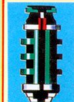



畫面介紹

①最高得分
②現在的得分
③舞台數
④現在裝備的超級武器名稱
⑤威力計量
⑥殘機數



寶物介紹



■寶物載體

●擊落容器K—14後便會有各種寶物出現。

●操縱者的戰鬥機威力會因所得到的各種寶物而提升。



對陸雷射

攻擊對象：地上物体

發射後，雷射便會持續發射一段時間。雖攻擊範圍並不廣，但對密集的敵人有很大的攻擊效果。



強力推進器

取得3個後，主角所駕戰鬥機的速度便會提高。而且還可分為四個階段來提升哦！此外，還可以後方的火焰來攻擊敵人。這後方的火焰的發射時間是從得到此寶物後算起，可使用10秒。



擴散炸彈

攻擊對象：地上・空中

發射後，便會在前方炸開。然後會有橘紅色的射彈向6個方向飛去。

在威力值小時使用，則散彈也會變小。



火焰操縱器

這項寶物可使戰機的巴爾砲的威力提升。取得一個後，等級便可提升一個階段，最多可提升5個階段。



導向飛彈

攻擊對象：地上・空中

發射後會在前方炸開。然後最多會有綠色的散彈向6個方面飛去。而這些散彈都會自動飛向敵人，有導向作用。



貫穿彈

攻擊對象：地面物体

若著彈地點上有敵人，則此彈會將敵人貫穿，然後再繼續前進。



氫彈

攻擊對象：地上・空中

發射氫彈後，會於一定時間內使畫面內的敵人受到傷害。



宇宙戰艦

宇宙戰艦ゴモラ

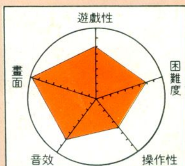
□原作公司：UPL
□發行公司：UPL
□標準價格：￥7500

參考資料：報導68、70期

某一天，阿多蘭達魯行星的軍事都市迪利亞上空，突然出現了一艘戰艦，而且還對地面展開攻擊。

戰艦通過後，街道變成一片火海，而人們便將〝他們〞稱之為破壞獸神〝宇宙戰艦科模拉〞。

接著，他們的破壞路線從此延伸至阿多蘭達魯行星西北，火焰之海。到底是外太空的侵略者？還是秘密武器的失控呢？而在西北火焰之海，到底藏著什麼？誰能阻止他們呢？



操作方法

■方向鈕

移動自機以及瞄準方框的移動

■開始鈕

遊戲開始／暫停／解除暫停

■A鈕（雷射鈕）

發射一般攻擊。一直押著就會積存能源。在放開此鈕時，便可發射超電導粒子砲。用游標移動瞄準時，便會發射光束。

■B鈕（光束鈕）

押著B鈕，便可利用方向鈕移動瞄準方框（瞄準）。這時自機便會進入固定狀態。而且，若以C鈕選擇PADMODE按一次B鈕則自機會被固定，此時可移動準星。若再按一次B鈕，則會還原。

■C鈕（變更描準鈕）

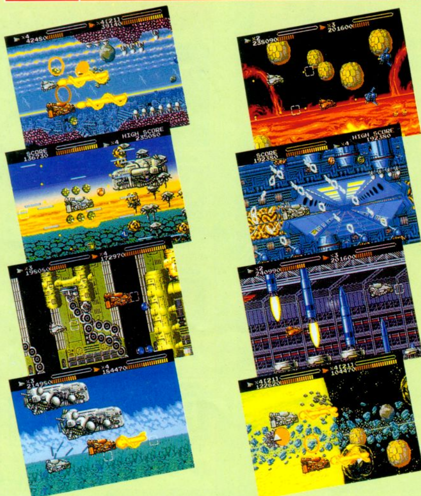
遊戲中按下C鈕則可變換BEAM鈕的內容。

普通 押下一次B鈕可操作瞄準，再押一次便可還原。

變更 押下B鈕可作瞄準。

（A、B、C鈕功能可於OPTION畫面下設定。）

舞台介紹



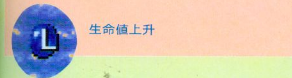
寶物介紹

若一口氣將敵人特殊集團全部消滅，便可得到某些特殊的寶物。這些寶物則是異於主要武器的其他輔助性武器或道具。所以當這些敵人出現時一定要全將其擊落・選擇寶物，而且，有些寶物擊中後不會變化，有些寶物在開始時即擁有，有些則會自己飛來。

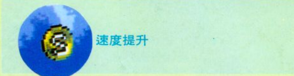


子機

最多可在自機身上可附有6隻子機。從子機中，會有雷射發出。

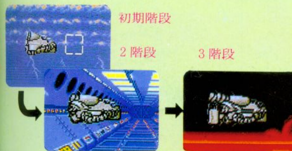


生命值上升



速度提升

這是可提升速度的寶物。在得到這項寶物後，科模拉的速度便可分2個階段來提升。若自機損失一架，則速度則會完全回復開始時的狀態。



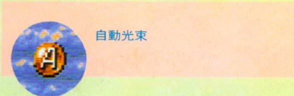
初期階段

2 階段

3 階段

得到生命值上升及其他寶物時，科模拉會有三種階段提升等級。在体積變大時，能源的積存速度也會變快。但若受到敵人的攻擊，則等級便會下降一級。在等級提升後，因体積也會跟著變大，所以在移動時更要打起十二萬分精神哦！





自動光束

若得到這項寶物，則自機便會自動的瞄準敵人發射光束，及防禦敵彈，其時間為20秒。若在與強敵作戰前能得到這項寶物，則真是太方便了。而且，自動光束的操作，也可由自己來控制。



遊戲方法

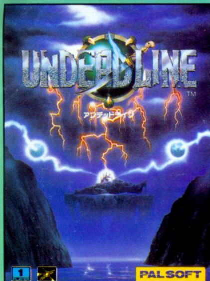
此軟体除可雙打外，還可以雙人協力的方式遊玩。只要將1、2號操縱器接入主機。在OPTION模式畫面下作好各項設定。然後按下A鈕，此時，1P—LASER，2P—BEAM。接著，便可押下開始鈕來進行遊戲。

這個時候，1P則負責自機的操作，主要攻擊・及發射超電導粒子砲。而2P則負責操作準星，以BEAM來攻擊。這就是這款軟体的獨特玩法。

人協力的玩法

這款遊戲可讓兩人同時進入。只要將1、2號操縱器接入主機即可。在OPTION模式畫面下，選擇所需要的模式。這時，你所選的部份，其顏色便會由白色變成黃色。然後按下A鈕，便可進入雙打模式了。接著，只要按下開始鈕，便可開始遊戲。





魔界煉獄

UNDERDLINE

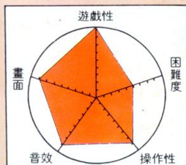
アンデッドライン

□原作公司：PAL SOFT
□發行公司：PAL SOFT
□標準價格：￥8800

參考資料：報導77期

在人類之前，大地上只有神族與巨人族不斷的爭鬥著。巨人族發展出一種能毀滅世界的生物兵器（光輝、灼熱、污染、虛無），使得地球受到７天７夜的殘害（稱之為拉科那羅克）。之後神族與巨人族便不曾再出現了。

很久以後，又有一位布拉謝恩伯爵想利用這種邪惡力量。而若要封住這股邪惡力量必需先得到「羅修發之魂」…於是戰士的故事便開始了！



操作方法

■C鈕

當裝備著盾時，主角可利用此鈕防禦前方的攻擊。而且，對玻璃碎片與頭目的攻擊也有部份防禦的效果。

■A鈕

以A鈕來使用鐵球。一共可用三次。

使用時鐵球會在主角周圍繞行，來防禦敵人的攻擊。但受到一定程度的攻擊後便會消失。

■B鈕

除了劍以外的武器可藉由得到打開寶箱中的寶物分三個階段提升。但若主角死已則使用中的武器便會失去。

●START（開始）

這款遊戲只能單打，所以在進入遊戲前先接好操縱器１。

在標題畫面下押下開始鈕後，畫面便會進入遊戲選擇畫面中。

在遊戲選擇畫面裡有GAME START與OPTIONS可以選擇。此時以方向鈕上下來選擇，再以開始鈕來決定。若選擇GAME START則遊戲便會開始。若選擇OPTIONS則會進入設定畫面。

●OPTION（各項設定）

以方向鈕上下來移動游標，再以左右鈕來變更內容。





RANK　遊戲難易度的設定。

RENSHA　自動連射的設定。若選擇ON後則遊戲中只要持續按著射擊鈕武器便會連射。

MUSIC TEST　選擇各曲子的號碼後按下開始鈕便可欣賞這首曲子

LONTROL PAD　設定A、B、C各鈕的功能。

A鈕	B鈕	C鈕
鐵球	武器發射	防禦
防禦	武器發射	鐵球
武器發射	防禦	鐵球
鐵球	陰禦	武器發射
防禦	鐵球	武器發射
武器發射	鐵球	防禦

EXIT　回到遊戲選擇畫面

舞台介紹



共由六個舞台組成，可自由選擇進入的順序。操縱者只要移動游標，再以開始鈕決定即可。各舞台的難易度會因進入的順序而變化，操縱者不必擔心因先進入較難的舞台而無法過關。以暗褐色表示的舞台即為已攻略之處無法再選擇。通過六個舞台後還有最終的神秘舞台等著你哦！

FORSET／到處長滿草原與樹木的森林。敵人大多是植物系的怪物。

CEMETERY／都有墓及廢棄的房屋。主角可否安全的離開這裡呢？

RUINS／有中世紀歐洲建築物的味道。到處都有可怕的陷阱等著！

ROCK／到處充滿粗大的岩石及燃燒的火焰。行進時要小心火焰及活生生的石像。

CAVE／以鐘乳石石洞為背景。行進時要小心的落下的岩石。

DRAIN／浮著各種廢棄物的下水道。走到河川的源頭時會受到戰艦砲擊。

畫面介紹



・PARANETER（能力值畫面）

在遊戲中若抓住迎面飛來的妖精後便可於舞台選擇後使主角的各項能力值強。

◀妖精

■改變能力值的方法。

以方向鈕上下來移動游標，再以左右鈕來決定這項能力所要增強的量。各能力值一次所可增強的量限 2 個單位。在分配好能力值增強後押下開始鈕即可。

■各能力值的意義

LEVEL

至今所發現的全部妖精數。等級愈高主角能力愈強。

EXP

可增強各能力值的數量。

ST

使飛刀及斧的攻擊力提升。

MP

使精靈、雷擊彈的攻擊力提升。

DX

使迴力標、火焰發射的攻擊力提升。

AG

使主角的移動速度提升。

若主角所剩數目變成。則遊戲結束。

GAME OVER（遊戲結束）

■輸入姓名

若遊戲結束時的總分可排名於前10名之內則便可以輸入姓名。此時只要以方向鈕左右來移動游標，再以上下來選擇字母輸入後按下開始鈕即可。

■接關 即使遊戲結束，操縱者還有 2 次接關的機會。只要操縱者計時變成 0 前按下開始鈕即可。

寶物介紹

●武器



劍

這是主角最初所持有的武器。



飛刀

以ST為攻擊力的武器。雖其威力不大，但卻可連射擴散攻擊。



斧

以ST為攻擊力依據的武器，此武器威力較高。



精靈

以MP為攻擊力依據的武器。精靈會與主角並肩作戰。



雷擊彈

以MP為攻擊力依據的武器，雖無法連射，但其攻擊範圍非常的廣。



迴力標

以DX為攻擊力依據的武器。當等級提升至最高時會有導向的作用。



火焰發射器

以DX為攻擊力依據的武器。在火焰消失前，它會連續的給予敵人傷害。

●其他寶物



黑色藥

使全部的武器消失只剩下劍（等級最低時的狀態）。



青色藥

使體力回復一個單位。



紅色藥

會使主角受傷。



黃色藥

一定時間內呈無敵狀態。



快速靴

一定時間內使主角移動速度加快。



鉛鞋

一定時間內使主角移動速度減慢。



防護罩

可防禦敵人的撞擊一次或攻擊彈三發。



炸藥

可同時消滅畫面上的敵人及攻擊彈。且打開寶箱。



寶石

加分。



1UP

使主角的人數增加 1 人。



旋風戰鬥機

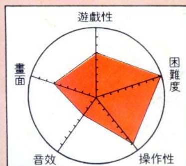
TASK FORCE HARRIER EX

タスクフォースハリアーＥＸ

□原作公司：TRECO
□發行公司：TRECO
□標準價格：￥8500

參考資料：報導78期

在東方緊張情勢已得到疏解的20世紀末，東方的某舊制軍部展開了一場非法武裝政變。然後他們以其強大的軍力擴展國境及開發出新型戰略爆擊機「ＴＶ－１９０」使全世界的安定受到威脅。為對抗他們、「FALCON」的機構開發出以Ｖ／ＳＴＯ攻擊型Ⅱ為基本結構的新型機獵兔號－Ｖ來壓制舊體制派。此時，你的身份便是外藉傭兵高手，藉著獵兔號－Ｖ來將敵人的據點一一破壞。



操作方法

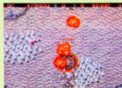
■開始鈕　遊戲開始／暫停。
■方向鈕　獵兔號－Ｖ的移動。
■Ａ鈕　射擊及發射炸彈。
■Ｂ鈕　改變編成隊形。
■Ｃ鈕　發射超級炸彈。



舞台介紹

本款遊戲全部共12個舞台。另外，更備有特殊舞台，所以可說是相當豐富的了。很可惜，在這有限的空間中不可能把全部的舞台全部介紹完。所以，只能排出電動版上面沒有的，以及M.D.原創版首領的６個舞台，爲大家作簡單的介紹。

MISSION 3



在寒冷的空中作戰。敵機的飛彈會如雨水般迎面飛來。



這關的頭目是大型爆擊機ＳＵ－４５０他會開張尾部放出攻擊彈

MISSION 5



在寒帶的北極海上作戰。連海上戰艦也會偷襲。

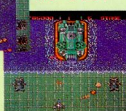


頭目為ＸＸ－14。在它上面載有太空梭，所以還是先打掉發射器為是。

MISSION 6



攻入敵基地港口。步兵及砲火都有強烈的攻擊。要小心！

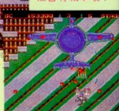


頭目是氣墊船Ｔ－１７５。它中間會打開放出小船，且共有四管砲。

MISSION 7

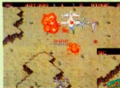


越超美麗田園後便是大都市。雖背景很美但會有戰車哦！



早期警戒機ＹＡＫ１２０。在本機被幹掉後中間盤子也會攻擊。

MISSION 9



敵沙漠基地的最前線。接近最後舞台，敵人的攻擊會變激烈。



頭目為太空梭、太空梭運載機及人造衛星３個。依其順序攻擊。

MISSION 10



終於潛入敵人的補給基地了！要好好破壞其軍用補給品哦！



頭目為電射戰車Ｔ－９９ＲＳ，受到某程度攻擊後會分開並從中間攻擊。

畫面介紹

遊戲初期設定可自由變更。標題畫面時，將游標移動至CONFIG後按下開始鈕。

以方向鈕上下來選擇項目，以左右來設定模式。

方向鈕　上下爲移動，左右表示切替。
開始鈕　回到開始畫面。

RANK（遊戲的等級）	HARD（困難）	NOMAL（普通）	EASY（簡單）
PLAYER（自機的數目）	可由1～5機中來選擇		
RAPID（發射鈕的切替）	ON（連射）	OFF	
BGM	ON	OFF	
MUSIC TEST	可欣賞遊戲音樂		
SE TEST	可欣賞到效果音		
CONTROLE	FIRE（射擊・炸彈發射） FORMATION（機移動） SUPER BOME（超級炸彈） （可以切替A.B.C鈕）		

飛機台數　超級炸彈數量
分數　舞台



副機的隊形也可改變即時處理的方式。

B鈕▶副機的移動。



一般的隊形

這是攻守兩方都兼顧的隊形。



攻擊隊形

移動速度較高，是種以攻擊為主體的隊形。



防御隊形

以副機來防禦敵人子彈的攻擊，是種重規防御的隊形。

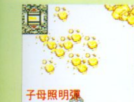


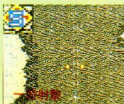
廣角隊形

這隊形的攻擊範圍非常的廣。

武器介紹



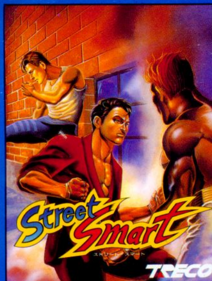




初期設定存入簡易5個、普通／高難度3個。



旋風戰鬥機



快打拳頭

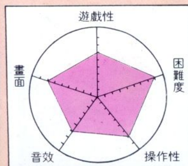
Street Smart

ストリート・スマート

□原作公司：TRECO
□發行公司：TRECO
□標準價格：￥6800

參考資料：報導68期

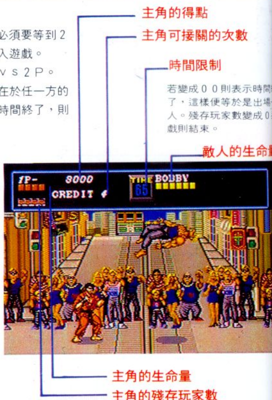
快打拳頭是款完全以肉搏戰的方式來打倒對手前進的火爆動作遊戲。將會出現於「全美格鬥技大會」的主角其１Ｐ的身分是空手道高手，而２Ｐ則是職業摔角選手，不論玩家選那位，遊戲都是以獎金１００萬元為目標。遊戲整體分為９個區域，若能稱霸於全部９個區域中，則冠軍就產生。在打倒區域的敵人便能得到格鬥獎金，然後，以此為賭金與下一位對手決勝負，而能將獎金保留到最後的便是冠軍。



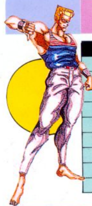
畫面介紹

※在兩人同時進入遊戲時，１Ｐ必須要等到２Ｐ勝利或已無殘存生命時才可進入遊戲。
若２人都得到勝利，則變成１ＰｖｓＲ２Ｐ。
※決定１Ｐｖｓ２Ｐ模式的勝負在於任一方的生命值變成０。若在決出勝負前時間終了，則以生命值較多的一方為勝者。





操作方法

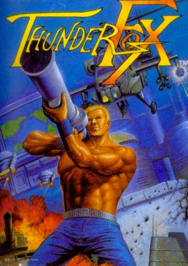


按鍵操作		空手道家 中距離	空手道家 近距離	職業摔角選手 中距離	職業摔角選手 近距離
A		中段撞	肘擊	近身攻擊	頭部攻擊
B		後旋踢	旋踢	下踢	旋風擊
Ⓒ		跳		跳	
Ⓐ＋Ⓑ	同時	背面			
Ⓑ＋Ⓒ	同時	必殺技（爆裂拳）		必殺技（回轉旋風腳）	
押著Ⓒ再按Ⓑ		跳踢		跳踢	
開始鈕		遊戲開始／暫停			
方　向		主角的移動			

運氣模式

●以自己持有的金錢為本錢選擇對象下注。預測會贏的一方，決定金額，下注。
●運氣在每局結束後，依各人勝負的狀況會有改變，每局結束後都會表示。
方　向鈕：以左右來選擇（下注的對象）
開　始鈕：設定終了
方　向鈕：左右及上下決定數量
開　始鈕：設定終了
Ａ　及　Ｃ　鈕：在ＥＸＩＴ上至下一面
Ｂ　鈕：取消





雷狐特攻隊

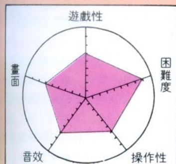
THUNDER FOX

サンダーフォックス

□原作公司：TRITO
□發行公司：TAITO
□標準價格：¥8500

參考資料：報導69期

相信MD迷聽到「雷狐特攻隊」要移植時，已經是興奮難耐了，而當你看到它時，想必是心跳加速!!「雷狐特攻隊」是由電動版移植過來的作品。可是移植到MD的時候，已經作了一些改變。例如，既不能夠兩人同時PLAY，也沒有射擊的舞台等，非常遺憾。可是若以純粹的動作遊戲來考慮的話，樂趣可是毫無減少。



操作方法

■開始鈕　遊戲開始／暫停／解除暫停
■A鈕　ATTACK（攻擊鈕）
■B鈕　JUMP（跳躍鈕）
■C鈕　ITEM（道具使用鈕）
■方向鈕　主角及游標的移動
（A、B、C鈕的功能可於CONFIG模式中更換。）

特殊操作

■A鈕　回旋躍踢



●登上階梯中段，可給予頭目以外的敵人傷害，在跳躍時若持續按著B鈕，將武器夾在下方，則主角在落地前會呈現無敵狀態。

方法1：一邊按著方向鈕上方，再按下跳躍鈕。
方法2：一邊按著跳躍鈕，再按方向鈕下方。

■B鈕　回轉踢



●若位於階梯中間時使用這項技巧，則可順利下階梯。
●可給頭目以外的敵人傷害。

方法1：一邊按著方向鈕下方，一邊按下跳躍鈕。
方法2：一邊按著跳躍鈕，一邊按下方向鈕下方。

■C鈕　飛踢



●可踢傷敵人。

方法：同時按下跳躍鈕及攻擊鈕。
注）回旋躍踢及回轉踢呈無敵狀態。

畫面介紹



①到現在的得分
②最高分記錄（因主角而異）
③主角生命值的殘數　④生命值
⑤現在裝備上的武器　⑥時間（所剩時間）

主角介紹

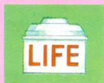
■FOX



■THUNDER



寶物介紹



■生命秘寶



機關槍

火焰放射器





火箭筒



手榴彈



音速小子

SONIC

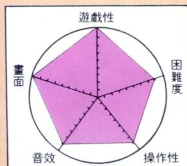
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥6000

參考資料：報導65、67期

莎文斯島是個充滿寶藏及遺跡的島嶼，而且，據說這島上還棲息著卡歐斯伊美拉魯多的力量，所謂的卡歐斯伊美拉魯多即是賜與所有生物能源的超物質，除此之外，還可以其科學的技術來利用核子武器及雷射能。但，至今確無人知曉能夠得到此力量的方法。

有一日邪惡博士亞克曼降臨島上，他想只要能夠將整個島掘起，則一定能夠獲得卡歐斯伊美拉魯的力量，到底有誰能解救莎文斯島？



操作方法

■方向鈕

●以左右控制音速小子的移動
（若按著不放則會加速）
●若站立不動時，可以上、下來使畫面上下移動。

■開始鈕　●遊戲開始／暫停

■A、B、C鈕

●回轉跳躍（若與敵人碰撞則會受傷）



畫面介紹

①現在的分數
以打倒敵人數來算。
②經過時間
時間若變成10：00，則表示時間終了遊戲結束，此時音速小子會損失一台。
③所持有指環數量
④音速小子台數
這表示所剩的音速小子數量。若在此數字呈現1時遭打倒，則遊戲結束。

〔音速小子的 1UP〕

若音速小子能拿到100個指環，則便可得到1UP的秘寶時，也會1UP。



☆在跑步前進時若按方向鈕的下，則會一邊回轉一邊前進。這時，若再按下A、B、C、鈕之任一個，則會有回轉跳躍出現。

遊戲開始的方法



於標題畫面下按下開始鈕，接著就可進入遊戲了。

■遊戲的前進法

在全部的6個區域中，逐一將迎面接踵而至的敵人打倒，以取得指環為目標來前進。在每個區域中還各分成3個小關，在各個區域中，會有各式各樣花八門的圈套等著音速小子哦！而各區域的最後一關中，邪惡博士亞克曼將會出現，若能將其打倒，不要忘了按下艙鈕，救出被囚禁的動物哦！

而且，若在某種條件下能夠過關，則將可進入別的舞台哦！

■接關標記



若音速小子觸碰的接關記（隱藏於各區域的某個地方），則顏色會產生變化。這樣一來，若音速小子於後方被打敗時，便可從這接關標記的地方重新進入遊戲。

☆若沒有去觸碰這接關標記而繼續前進，則若在0被打倒時，就必須從頭開始了。

一次而

■分數

■前進

在
。不論是
舞台自然

■卡歐
它
、紅色
歐斯伊
大魔王
☆若已
則以後



■指環

呈現著耀眼的金色光輝之指環，在音速小子與此指環碰觸時，自然會進入音速小了的囊袋之中。若能集到100個則會１ＵＰ。而且，在擁有指環時（即使一個也可）可與敵人碰撞一次而不會受傷，但此時持有的指環將會掉得滿地都是。

■寶物

破壞藏有各寶物的箱子後，就可取得各種非常有用的寶物了。



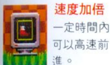
１ＵＰ

音速小子數１ＵＰ。



容量10的大指環

可得到10個指環。



速度加倍

一定時間內可以高速前進。



防護罩

若能得到這項寶物，則即使遭受敵人碰撞，指環也不會掉落。



無敵

在一定時間內，就不會受到敵人的傷害。（在無敵狀況下移動，只有在與敵人接觸時才會受到傷害）。

■分數畫面



在進入各小關的最後時，會變為下個畫面。
①分數合計
②時間獎金（以經過時間為計算基礎）。
③指環獎金（以所得指環數為計算基礎）

〔往加分舞台的道路〕

若在通過第１、２小關後，若所持指環能夠過50個，則便進入大指環中，則可通往加分舞台了！



音速小子

加分舞台

■前進法

在加分舞台中，可一邊拿取指環，一邊於迷宮中移動。不論是否取得卡歐斯伊美拉魯，若碰到終點磚塊則加分舞台自然結束。

☆於加分舞台中，若能得取50個以上的指環，則接關數便加一回

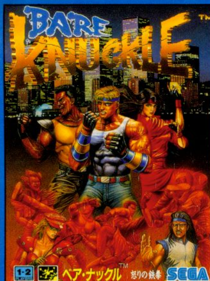
■特殊磚塊

音速小子碰到後，將會有各式各樣的效果。



■卡歐斯伊美拉魯

它共有黃色、粉紅色、藍色、綠色、紅色、白色等六種。若能將六色的卡歐斯伊美拉魯全部取得，而如打敗最後大魔王後，則可見到真正的結局。
☆若已集得全部的六色卡歐斯伊美拉魯則以後將不會再有加分舞台出現。



格鬥三人組

BARE KNUCKLE

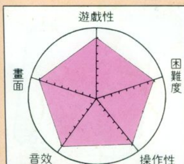
ベアナックル

□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥6000

參考資料：報導64、66、68、69期

在SEGA 5代上，由於很少有毆打、腳踢、丟擲來行進類型的遊戲，所以讀者們最熱切盼望的就是這部「格鬥三人組」了。人物雖然沒有巨大化，不過在痛毆的快感以及古代式的音效，算是最棒的喔！

且更具有手腦併用的雙層意義，是SEGA所最擅長的一顆神秘之珠。因此，喜歡格鬥技的朋友千萬不可以錯過了一展身手的良機。



畫面介紹

遊戲中的三位主角，各有其特殊的能力與技法



■主角選擇畫面

可以方向鈕的左右來選擇自己想操縱的角色。在二人同時遊戲時，各以其操縱器來選擇。然後，再以開始鈕或A、B、C鈕



ADAM（亞當）
拳擊手　力量……優秀
跳躍……優秀
速度……普通

AXEL（阿克斯魯）
庸兵　力量……優秀
跳躍……普通
速度……優秀

BLAZE（布蕾依絲）
柔道高手　力量……普通
跳躍……優秀
速度……優秀

寶物介紹

破壞電話亭或汽油筒等障礙物後，就可於其中發現隱藏著的道具或武器，然後站在這些道具或武器上按下B鈕來拾起。在擁有武器時，可拾起敵人所掉落的武器或其他道具來變換攻擊力。

寶物	效果
蘋果	恢復部份體力
肉	恢復全部體力
1 UP	殘存的主角數加一 人。
特殊技	可使特殊攻擊技法的使用回數加一次
錢袋	獎金1000點。
加分獎金	獎金5000點。




小刀


鐵管


啤酒瓶


胡椒瓶


金屬棒

■基
接近
AD
AX
BL
■以
接近
連續
若連續
這比
傷。
■跳
以C
AD
AX
BL
■攻
同時
B鈕
ADA
AXEL
BLAZ
■強
抓住
抓住
將會
AD
AX
BL

特殊操作

■基本攻擊

接近敵人後按下B鈕



ADAM……跳躍
AXEL……正拳
BLAZE…直拳

■以連續技攻擊!!

接近敵人後
連續按B鈕



若連續按B鈕則會使出連續技，這比單發時可給予敵人更大的創傷。

ADAM……跳躍二連發→上擊→後旋踢
AXEL……正拳二連發→上身攻擊→中段踢
BLAZE…直拳二連發→前踢→回轉飛踢

■躍踢

以C鈕躍起再按下B鈕



ADAM……飛踢
AXEL……飛躍膝頂
BLAZE…飛躍後旋踢

■攻擊後方敵人!!

同時按下
B鈕與C鈕



ADAM……旋轉技
AXEL……內拳
BLAZE……後旋踢

■強力連續必殺技!!

抓住敵人後 連續按B鈕



抓住敵人後所使出的連續技，將會對敵人造成更大的傷害。

ADAM……膝撞二連發→肘頂
AXEL……膝撞二連發→頭擊
BLAZE…膝撞二連發→回旋飛踢

被投出去時同時按下方向鈕上方及C鈕。

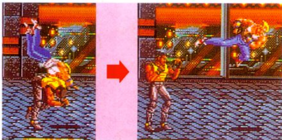


在敵人之中也有會使用技的傢伙。在被敵人投出後於撞到地面前，儘快按下方向鈕之上方與C鈕，這樣就可成功著地，而不會受傷。

■協力技（2人同樂）

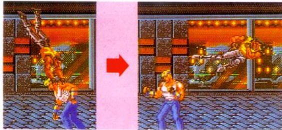
抓住同伴同時按下方向鈕逆向（主角所面對的反向）與B鈕

這是二人同時遊戲時可使用的技巧，抓住同伴將其投向敵人，讓他用身體撞上敵人。



抓住同伴按下C鈕

這也是二人同時遊戲時可使用的技巧。利用抓住著的同伴的肩膀跳躍起來，以身體撞向位於同伴身後的敵人。



拿起武器按下B鈕



若持有小刀或金屬管等武器時，就可以B鈕來控制武器的使用。雖武器可使敵人受到重創，但此時卻無法使用連續技。（因為，連續技僅能在抓住敵人時使用）。



美國女孩

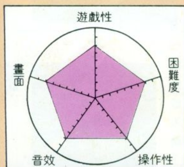
EL • Viento

エル・ウィエント

□原作公司：WOLF TEAM
□發行公司：WOLF TEAM
□標準價格：￥8500

參考資料：報導69、71期

1928年，一個祭拜「哈斯達」的秘密團體在地下從事著使哈斯特復活的活動。這個團體的首領即是繼承有哈斯特血統的少女—雷絲迪亞娜。她為了召喚哈斯特，便委託芝加哥的一專賣毒品集團的首領幫她建造巨大的高層神殿。為能使哈斯特的力量導入，此神殿必須要使得貫中天空。此時她們唯一的阻礙便是擁有可將哈斯特封住力量的少女安蕾特，為了避免她的破壞，此集團便開始了種種的暗殺行動。



操作方法

■開始鈕 遊戲開始時使用。而且在遊戲中按下，則便會進入暫停狀態。若再按一次，則便可恢復繼續進行。

■方向鈕 可利用此鈕使主角作各方向的移動。若站在門前，可以十字鈕的下來進入室內。

■A鈕 可以回力鏢來攻擊。

■B鈕 可以此鈕來跳躍。跳起的距離依押下B鈕的時間而不同。

■C鈕 以C鈕來使用魔法。魔法可持續按著C鈕來積存能源。

畫面介紹



① 主角：這就是你所操縱的亞蕾特。
② HP：亞蕾特的耐力。若此容器中
生命量則表示亞蕾特已死亡。
③ MP：亞蕾特的魔法力。
④ EXP：打倒敵人時會增加的經驗
⑤ 魔法一覽：在這表示出可使用的魔
⑥ 敵角色：這是攻擊亞蕾特的敵人。
⑦ ENEMY：亞蕾特所剩餘的HP

主角介紹

亞蕾特 ANNETTE

這是本篇的主角。她才僅有17
她雖生長於祭拜邪神哈斯特的貝魯
中的某個村莊，但，在2年前受到
家阿烈斯特・伊邦斯的保護而到美

擁有邪神哈斯特之血統的巫女
特，她可以本身的力量來封住邪神
因受在兩年前封印哈斯特時，哈斯
發出強大能源的影響，而會使風的
。因此，她成為了哈斯特教團的狙
標。

亞蕾特雖擁有這股力量，但私
卻還保有少女的青春氣息。



向右
不斷
手中
門的
地下
從人
。它
擊敵
小於
積存
出，
魔法
道具
。這
刃切
大。
此魔法則對戰鬥相當有利。

舞台介紹

一般來說亞蕾特會不斷向右移動。而敵人會於途中不斷攻來，一定要好好利用手中的回力鏢及魔法哦！戰鬥的舞台包括草原、洞窟、地下道、古城等，而敵人也從人類到各種小動物都有。



▲雖亞蕾特被敵人包圍，但她卻專心的利用回力鏢趕散人。

亞蕾特的攻擊法

①回力鏢

這是亞蕾特的基本攻擊。它在投出及回來時都可攻擊敵人。但它的攻擊威力遠小於魔法的使用。



▶可利用回力鏢飛回的路線來攻擊。

②魔法

按著魔法鈕則魔法便會積存，在放開時魔法便可使出，但最初無法使用全部的魔法，要等到得取這魔法的道具時才可使用。



◀持續押著按鈕⋯

火球

這是最初可使用的魔法。這火球的效力較回力鏢大



◀這是最弱的魔法。可不用花時間積存能量，蠻方便的。

水魔法

水的魔法。可利用不斷流出的水來阻止火焰擋道。



◀水好像毛毛蟲的樣子往地勢低的地方流去。

風魔法

風的魔法。以巨大的風刃切向前方，且攻擊範圍很大。



▶巨大的風刃很有威力，若學得此魔法則對戰鬥相當有利。

爆破

將邪神的破壞力變成某種威力強大的物質。



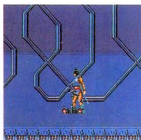
▶遊戲進入終盤後，終於學會了這項魔法了。

小心不要掉下去！

可以阻止亞蕾特的並不止於敵角色。在此會有許多的機關陷阱出現來妨礙亞蕾特。這些經過經心設計的陷阱，要是一不小心，則亞蕾特便會一命嗚呼。



▲在咕嚕！咕嚕回轉中的棒上跳躍。回轉速度似乎快了一些。



◀板子沿著軌道往上移動。



▲立足點會作複雜的移動。

名舞台介紹

舞台 1

這舞台是以市中心為背景。因敵人還僅限於人類所以還不會很強。從後半開始，逐漸會有如車子等較強的敵人出現，但只要利用魔法相信應不至太困難。最後頭目為戰車。



▲這舞台的特徵在於華麗的爆破。

舞台 2

接續舞台一，以市郊為戰場。雖敵人不多，但會有很多很難的陷阱，若不好好練習一下跳躍的技巧則很難過關。敵組織的女子蕾絲迪亞娜即是這舞台的頭目。



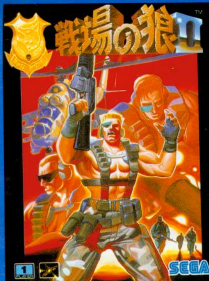
▲這舞台似乎本身便是敵人。

舞台 3

從倉庫進入洞窟及地下道。舞台會不斷的變化。敵人包括人類、動物與魔物等角色。在這舞台中可學得第二種魔法，風的魔法。

▼各舞台將會不斷的變化哦！





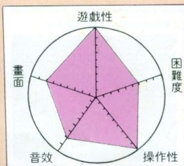
戰場之狼 II

戰場之狼 II

□原作公司：CAPCOM
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥7000

參考資料：報導71、73期

來自大型電玩的精典名作，在MD版呈現另一股風貌，當然有部分的修正，另外還有修正模式的遊戲玩法，使整個卡帶有更豐富的內容。戰場之狼還是秉持著一貫的精神，為完成任務而衝鋒陷陣，雖然每一次的任務都非常的艱鉅，沿途都有增加生命和增強武器的寶物，可以使路途更順暢，爆彈是攻擊頭目最佳武器，讓戰場之狼全身而退。內容非常的豐富，可以好好操作角色，玩玩那別出心裁的模式。



遊戲開始方法



標題畫面

以方向鈕的▲▼來選擇模式，然後再按下開始鈕展開遊戲。

在標題畫面下按下開始鈕，則畫面便會進入模式選擇畫面。

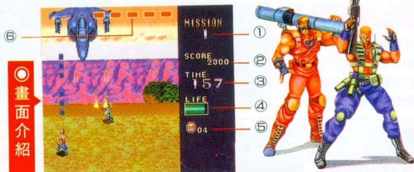
模式選擇畫面

ARCADE MODE
ORIGINAL MODE
OPTIONS

≪電動版模式的玩法≫

遊戲的目的在於限制的時間內完成７項任務，救出被擄的總統。

◎畫面介紹



①現在的任務
②分數
③所剩時間
④生命值 — 一旦變為０，則表示主角已被打倒。
⑤可使用強力爆彈的次數。
（在一開始時配有三枚，但於得到寶物後則會增加）
⑥敵人的耐久力
（與頭目對決時顯示）

◎主角的生命值

生命值將會因受到敵人的攻擊而減少，此時可以得取寶物來回復。寶物中有可使體力回復及增加體力容量的寶物，若得到提高生命容量的寶物則生命值會增加。（最多四個）

◎等級上升及武器道具

主角若得到武器或寶物，則可更換其使用的武器。各種武器會因得到ＰＯＷ（威力）而使能力提升，其最高可分成10個階段來加強。

機關砲



火焰發射器



機槍



火箭筒



創版模式的玩法≫

分別操縱能力各異的5位
來完成8項任務破壞敵人
彈。

畫面介紹



在的任務
數
章數量
命值（一旦變成0則表示主角被打
力爆彈的可使用回數（在剛開始時
一枚但取得寶物後會逐漸增加。
若在遊戲中按下開始鈕，則可使遊
斷而進入主角選擇畫面。



▲主角選擇畫面

①這位主角所使用的武器
②武器的威力
③主角的生命值
☆寶物分成回復體力及增加體力值兩種，若取得增加體力值的寶物則生命量會至某一程度。
④強力爆彈的可使用次數
⑤主角的速度
⑥正裝備著的道具
　在變更主角時，可以方向鈕的上下來選擇。

武器介紹

武器　機關砲
連射性能優越，射程也很長而且也很好操作，但威力並不強。威力分為10個階段提升。

武器　火焰發射器
在被敵人包圍時可發揮其威力。其能力普通，可分10個階段提升。

武器　火箭筒
雖連射及射擊距離能力不足，但其威力強大，可速戰速決。威力分10個階段提升。

武器　雷射
這是功擊範圍最長的武器，但連射力很差，因其威力很強可破壞龐然大物。

武器　導向飛彈
雖威力強大，但卻無法連射。在黑暗中無法看見敵人時有效。威力可分3個階段提升。

戰場之狼II

寶物介紹

若打壞寶物箱則可於其中找到各種寶物。（在原創版模式可於基地的商店中買到）。


寶物盒


肉塊　急救箱　漢堡　菠菜　烤小鳥

生命回復
得到後體力可回復。（在原創版模式時，會因得到寶物之差異而使回復程度有所不同）

生命值上升
不但生命會少許回復，而且生命值也會增加。

POW
可使武器威力提升一階段。





強力爆彈
可使強力爆彈的使用次數增加一回。

勳章
在電動版的模式中，得到後生命將會得到少許的補充。
　若在原作模式下，則可搜集起來以便於在基地內買得其它寶物。

只有在原創版模式中才有的寶物


特別勳章A
等於通常勳章3個。


特別勳章B
等於通常勳章5個。


特別急救箱
可回復所損失的全部生命值。


靴子
可使主角的速度增加一個階段。


防彈背心
使受到敵人的攻擊所受的傷害少些。


防毒面具
可預防受到敵人毒氣攻擊的侵害。


藥草
可於基地內獲得，用這個可使死掉的伙伴能夠復活過來。


火藥
它會自動引爆。因也會使主角受到傷害，所以要多多小心注意。



大魔獸

JEWEL MASTER

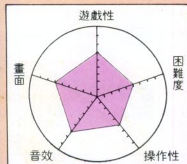
ジュエルマスター

□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥6000

參考資料：報導70期

有一天，年輕的精靈魔法師尤西亞受到長老的召喚，此時他感受到大戰即將發生。在他到達祭儀場時，長老以緊張的態度對他說「尤西亞啊！古早的傳說如今將要實現了。」這是有關修魯迪王的傳說。

接著，在長老的魔球裡出現了位於大陸東方的盡頭，四百年前的戰爭中心修魯迪亞地方。在這因國王不斷召喚黑暗魔獸，使此地呈現一片黑暗。因此尤西亞即身負解放12集聖戒力量的使命出發了！



畫面介紹



①分數
②左手的魔法
③右手的魔法（魔法會因戴上的聖戒而異）



寶物介紹

生命回復



樹的果實
得到後可使生命值回復一單位。

藥水
得到後可使生命值回復三單位。



生命值增加



精靈
他們被修魯迪幽禁於世界各地。若能救出他們則可使生命完全回復，而且，生命值的容量也會增加一單位

地的精靈



水的精靈

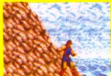
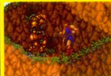
火的精靈



風的精靈

★若繼續與精靈會面，則體力可得到恢復

舞台介紹

尤西亞開始其旅程，將目標指向復活後的狂王修魯迪的根據地。為避免世界完全為黑暗力量所占領，尤西亞為求解放出傳說的聖戒之力量而前進。	在濃厚的灰色雲層之下的廣大森林。 森林 	風沙滾滾，在黃色背景下，充滿層層的殺機。 沙漠 
崎嶇不平的山路，小心落石的攻擊。 山路 	處處是危機的陰沈沈，黑壓壓之山谷。 山谷 	富麗堂皇的宮殿，充滿華麗的精緻背景。 宮殿 



蜘蛛人

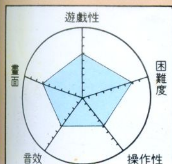
SPIDER・MAN

スパイダーマン

□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：¥6000

參考資料：報導73期

某天夜晚，紐約的各電視台出現了一段奇怪的報導「各位，我是罪惡之王金巴，我已於紐約市的某處置下一枚定時炸彈，此枚炸彈的威力足以將紐約市夷為平地。24小時之後這枚炸彈即將被引爆，如今，你若想活命便將蜘蛛人給我找出來吧！哈…哈…！」這時，看到這段報導後，蜘蛛人開始準備為拯救整個紐約市而奮鬥，但現在全紐約的人民已將蜘蛛人當成目標，而且金巴還雇用了其它殺手……。



操作方法

遊戲的基本操作

開始鈕 ●使遊戲暫停，及輔助畫面顯示。
●接關的決定。

方向鈕 ●蜘蛛人的左右移動。
●按下鈕則蜘蛛人會蹲下。
●可於牆壁上作上下左右的移動。
●在空中可控制方向。

●以左右來選擇輔助畫面的寶物。

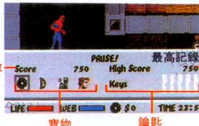
A鈕 ●以它來使用輔助畫面大的寶物。

B鈕 ●以拳或踢來攻擊。

C鈕 ●可以此鈕來跳躍或粘於牆上。

畫面介紹、寶物介紹

在遊戲進行中，若按下開始鈕，則遊戲會暫停而出現輔助畫面。





武器

這表示發射武器。在使用過別項寶物後，游標便會自動的回到這項武器使用的寶物上。



盾

這是武器的護罩（蜘蛛絲盾），可用此來防禦矛及其它一切的攻擊。

但這個護罩有一項致命的缺點，這便是它的耐久力非常的低，在受到一定程度的攻擊後，它便會消失。而且，若使用別項寶物或粘在牆上行動時，即使沒受到攻擊，此護罩也會消失。



照像機

這是用來得到某些照片的工具。在清除一關後，便可賣出所拍的照片，這也是存錢的一大重要工具。在它上面所顯示出的數字表示著它可拍攝的張數。一般來說，在每一關中最多可拍3張，但在取得某些寶物後，可拍攝的次數也會增加。



彼得・巴加



在遊戲中，主角隨時都可回到蜘蛛人真正身分彼得・巴加的公寓休息。在這裡，蜘蛛人的生命值會逐漸回復，而出門後會從這關的最初開始遊戲。

5把鑰匙

為了能夠拆除金克斯裝置的定時炸彈，蜘蛛人必須要搜集到由各關頭目所持有的5把鑰匙。在打倒頭目後，自然會得到鑰匙，此時它便會於輔助畫面中將下一把鑰匙顯示出來。

在搜集到5把鑰匙後，於遊戲終了時便可以方向鈕來選擇，以A鈕來使用。



大魔獸　蜘蛛人



冒險世界Ⅲ

WONDER BOYⅤ

ワンダーボーイⅤモンスターワールドⅢ

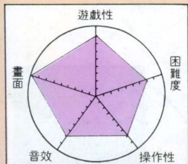
□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥7000

參考資料：報導73、74期

在怪獸世界的盡頭，有個美麗的村落，在村落中住著一位慈祥又美麗的女王，因為這位女王的努力使得這個美麗村莊得以保安寧。

某一日，怪獸攻入了這村莊。女王為了求得救兵而向布拉布莉魯城前進。但一到那邊才發現原來怪獸已經占領了整個世界……。

這時女王不得不承認恐怖的時代再度來臨，唯傳說中的勇者才能解救這個危機。此時，女王便難過的張起結界，等待勇者的來臨…。



操作方法A

●開始鈕

遊戲開始時使用。
遊戲中開裝備視窗。
（暫停）

●水中的移動

以方向鈕左右來移動。按C鈕即可上昇。配合著方向鈕的上下則可使上下移動速度加快。



●跳躍

以C鈕來跳躍。



●移動

進入住家或商店，與人交談。



走出住家或商店。
蹲下。



●攻擊

以B鈕來攻擊。





●防禦

可以盾來擋住敵人的功擊。若配有槍或矛，則可按著方向鈕上方，再按下B鈕，則它便有盾的功用喔！

●秘寶與魔法

一邊按著A鈕，再按方向鈕的左右，便可使用已於裝備視窗選出的秘寶及魔法。

魔法介紹

POWER
能力上升

一定時間內可使攻擊力上升。



SHIELD 防護盾

一定時間內在身體四周張起保護網，使主角免於受敵人的攻擊。
雖受到敵人的攻擊不會受傷，但會使得護網的壽命短。



操作方法B

裝備視窗

遊戲中，當主角靜止於地面上時，便可按下開始鈕來打開視窗。（空中、水中、攻擊中及移動中則不可使用。）若再按下開始鈕或A鈕，則遊戲便會再度回到原來的畫面中。



1 現在的生命值：以♡的個數來表示。
2 武器的資料：
AP 攻擊力
DP 防禦力
SP 特殊能力值
（擁有特殊裝備時便會變化）
3 道具的選擇：可以方向鈕選擇，然後再按C鈕。

選擇裝備秘寶時

從「WEADON（武器）」「ARMOR（甲）」「SHILD（盾）」「BOOTS（靴子）」中選出按下C鈕後便會列出。然後以C鈕決定即可。



選擇秘寶、魔法時

「ITEM」或「MAGIC」的選擇可先押下C鈕叫出一覽表，然後再以C鈕選擇所須的秘寶或魔法。此時，使用秘寶視窗的游標便會閃動。再以方向鈕左右選擇，以C決定。





☆若已選好要使用的秘寶後，便不可再選其它秘寶。

其他的操作

會話

在人物之前按方向鈕的上。可以C鈕使訊息的出現速度加快。

門

在門前按十字鈕的上，即可進入。若要外出則按十字鈕的下即可。

購物

在想買的東西前按方向鈕上。

FIRE STORM 火焰暴風
發出如風一邊的火球，以這些火球來傷害敵人。

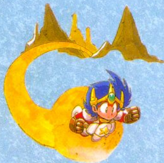
EXPLOSION 震爆
使大地動搖，可同時使衆多敵人受到傷害。

THUNDER 雷電
利用雷電的能源使敵人受傷。

RETURN 瞬間轉移
一瞬間便可回到剛才休息的旅舍中。











魔王連獅子

魔王連獅子

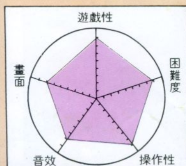
□原作公司：TAITO
□發行公司：TAITO
□標準價格：￥6800

參考資料：報導74期

日本江戶時期，〝黑暗歌舞技〞企圖以在當時被禁止的歌舞技〝藝〞支配當時的整個歌舞技界。因此不斷向正統派的歌舞技界挑釁。

雖正統派的歌舞技頭領們集其全力來對抗這股強大的惡勢力。但在好戰歌舞技面前，他們簡直就不堪一擊。唯一的方法便是解放出長久以來被封於富士山中之歌舞技守護神〝白獅子、紅獅子〞兄弟。

這對兄弟終於殺到暗歌舞技頭目前，要將他封在咒語中。



操作方法

■開始鈕　遊戲開始／遊戲暫停／
■方向鈕　主角的移動
※各鈕功能可於選擇模式中變更。
■C鈕　妖術。
■B鈕　主角的跳躍。
■A鈕　張手、踢等各種攻擊。



舞台介紹



◀當持有一個捲軸使用妖術時，會有一個龐大的吊鐘出現，有時還會將人罩在裡面哦！

▶如果搜集到5個捲軸，就會有乘著雲的風神出現。當然，他的威力也是最強的。





▲雖不怎麼能理解，但居然搜集到兩個捲軸便可降下強雷。



▲搜集到4個捲軸，使
上吹起陣陣美麗的白雪

在這款遊戲中的各項秘技可讓操縱者享受到利用各鈕使用各項技巧的樂趣。但相信若要能隨心所欲的使出這些秘技，操縱者必須要花上相當大的心思才可。

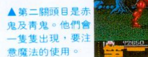
除了這些秘技外，在遊戲途中，還會有某些可幫助操縱者使出一擊必殺妖術的寶物。好好的搜集這些捲軸那主角便更具攻擊力了。而且，一擊必殺的妖術還會依主角所搜集到捲軸的多少而產生各種不同的效果。這些捲軸若搜集得越多，則所能發揮出的效果則也越厲害。

除了捲軸之外，寶物還包括鐵尺及扇子等攻擊用武器及壽司等回復體力的寶物。這些可於隱藏著的房屋、錢箱、及打倒敵人後
在打倒敵人時，可能
司盒迎面飛來，這真
笑不得啊！

除此之外，在選
鬥時的畫面一定會使
拿不住操縱器哦！



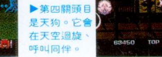
▼第一關頭目叫犬魔西克拉。這是黑暗歌舞技頭目的愛犬所變。它會變成牛的數倍大，以身體撞過來。



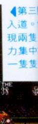
▲第二關頭目是赤鬼及青鬼。他們會一隻隻出現，要注意魔法的使用。



◀第三
入道。
現兩隻
力集中
一隻隻



▶第四關頭目是天狗。它會在天空迴旋、呼叫同伴。



畫面介紹

基本遊戲畫面



①可使用的妖術

現在主角所持有的術法捲軸之數量（最多5個）。

②時間

顯示各舞台的所剩時間。若時間終了則損失一台。

③1P的分數

④2P的分數

⑤最高記錄

⑥1P的剩下台數

開始時有3台。

⑦2P的剩下台數

⑧1P的生命值

若主角受傷則這生命值便會減少。

⑨2P的生命值

⑩與1P打鬥之敵人的生命值。

當主角與敵人戰鬥時，這裡會顯示敵人臉部及生命。

⑪與2P打鬥之敵人的生命值。

※若僅一人進入遊戲則僅表示一人的數值

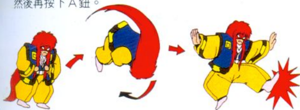
秘技介紹

高度的技巧

可以方向鈕及各鈕的組合來向高難度的技巧挑戰。

觔斗前踢

以B鈕跳起後，按下方向鈕左（右），然後再按下A鈕。



回轉前滾

以方向鈕按前進方向兩次。回轉中呈〝無敵〞狀態。



前滑掃腿

在回轉中按下A鈕。



雙手投入

趁敵人不注意時將他抓起然後按下A鈕了。



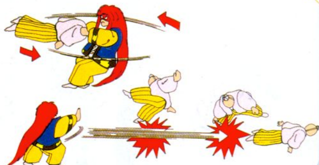
腦天逆襲

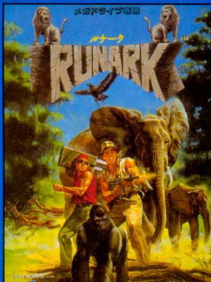
在舉起敵人時快速按下B鈕緊接著再按A鈕。



大回轉投

以A鈕來抓住敵人，然後於大回轉中便可將敵人投出。而且，當兇暴的將敵人投出時，還可將前方的其他敵人一一撞飛起來。





森林守護神

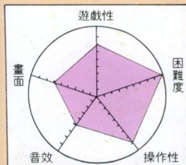
RUNARK

ルナーク

□原作公司：TAITO
□發行公司：TAITO
□標準價格：¥6800

參考資料：報導76期

199×年的世界面臨著動物數量終於成長，而WAP（世界愛護協會）認為，禁獵法是導致此結果的最大功臣。為了進一步調查，WAP便派人前往世界最大的偷獵動物組織〝貝莎魯保護法人〞的根據地作探查，但卻無一可活著走出此基地。僅有一名身中8發子彈及肩頭有著被野獸咬過痕跡的日本人屍體被發現。在他胃中還發現了照有7隻怪獸照片的膠卷。現在憤怒的特派員將出發去一探究竟。



畫面介紹

☆道具

在道路旁的木箱及木桶中或打倒敵人後均可得到各種道具。這些道具拾起後便可使用。

☆生命值

顯示出主角的生命值。在遊戲開始時呈綠色，當損失一單位時則呈現黃色，若損失兩單位則呈紅色，而損失3時則便空了。若全部失去則遊戲結束。

☆武器計算單位

這僅對於持有某些須計算彈數的武器時才會顯示其目前所擁有可用的彈數。

☆分數

表示最高記錄及目前所得的分數。



生命値　道具　主角　武器計算

舞台介紹

舞台1



港鎮的酒店裡，主角正等著同伴的
，但突然間會被手榴彈攻擊。然後他便
地上，拿起木箱中的武器開始反擊。





在確信同伙間諜不會來後，主角便離開了。當他在廣場發現有人正鞭打獅子時，他發怒了。



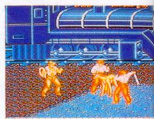
在從港鎮出發
車前，主角看到奇
男人。在這男人身
居然綁滿了炸藥。

舞台2



若搭上此列車，便可能得到某線
因此主角便跳上車頂探查。此時，敵
會不斷的攻擊而來。





舞台3



列車終於停了。而與敵人的戰鬥也越來愈激烈。在街上會有強敵來襲。但不要怕，鼓起勇氣前進吧！

好不容易才把敵人打倒，但立刻又有四名彪形大漢出現。一定不要被他們夾住，一個個的打倒他們吧！



怪獸格鬥場

Beast Warriors

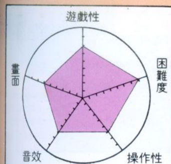
ビースト・ウォリアーズ

□原作公司：JAPAN TELENET
□發行公司：JAPAN TELENET
□標準價格：¥8500

參考資料：報導73、74期

這款遊戲是利用各種怪獸來作職業摔角比賽。其特色在於當打倒對手後，便可得到此怪獸的DNG（遺傳基因），然後，使勝方的怪獸變成另一種更厲害的角色。這也就是這款遊戲的新式〝合成〞系統。若不斷的合成下去，則………！

模式共有對戰模式及世界冠軍賽兩種模式。操縱者可從10匹怪獸中選出自己所喜愛的怪獸，然後便可以拿到世界冠軍為目標，不斷的成長〝合成〞下去…。



舞台介紹

淘汰賽

為讓最初較弱小的龍能成為世界冠軍，必須讓其先在淘汰賽中磨練。在得到各種寶物及與打倒的敵人合成後，它便可變成更強的角色了。



◀選擇這隻[illegible]的龍來當主角吧！



配對賽



◀10種怪獸每一隻都很厲害！



▶存入我方角色的姓名，也可選一種必殺技哦！

國內賽



◀這是隻四腳怪獸，其動作很快。



▶這傢伙雖沒有腳，但會以尾攻擊。

世界賽



◀即使在國內賽稱霸，更強的角色會出現



▶世界賽中，到處都是超級高手。

怪獸介紹

在國內賽中登場的怪獸

這就為你介紹會於國內賽中登場的角色。現在就讓我們來看看各角色的名稱及其必殺秘技吧！

巴羅史・M



▲國內第五名角色，沒什麼必殺技。

依亞霍雷



▼國內第四名，必殺技[illegible]

貝魯巴特



▲國內第三名，必殺技超能拳。

泰區恩



▼國內第二名，必殺技為流體技。

D・比頓

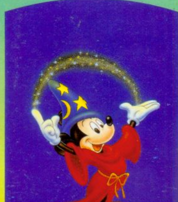


▲國內第[illegible]，必殺技[illegible]

森林守護神　怪獸格鬥場

Fantasia

ミッキーマウス・マジック



米老鼠 2

FANTASIA

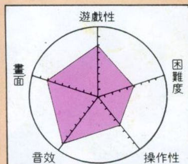
ファンタジア

□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥4800

參考資料：報導76期

魔法師的家中，因大魔法師有事外出，而米老鼠正奉師父之命守著這本交響樂的樂譜，但，咦～米老鼠怎麼睡著了！糟了，這時惡魔驅使一陣風將蠟燭吹熄，此時，樂譜上的音符居然一個個的飛出琴譜。這時，米老鼠該怎麼辦呢？這樣一來他無法再演奏出動人的交響樂了！

還好！此時米老鼠正驅使大魔法師所教的魔法，於睡夢中努力的為追回遺失的音符而奮戰。



操作方法

■開始鈕　遊戲開始／暫停。
米老鼠的移動◀▶
將身體蹲下▼
■A鈕 使用較弱的魔法
■B鈕 使用較強的魔法



☆A～C鈕的操作可於選擇畫面模式中變更。

米老鼠的攻擊方法

水中的移動



以方向鈕◀▶來移動，若按下C鈕則米老鼠便會浮上去。

臀部攻擊



在跳躍中若按方向鈕▼則可以屁股攻擊下方敵人。



跳躍（C鈕押得愈久則米老鼠可跳得愈高。）



若一邊按著方向鈕一邊按下C鈕，米老鼠可作斜向跳躍。



畫面介紹



①魔法的剩餘量
在使用魔法攻擊後便會減少，但它可藉著某道具來增加其數量。

②分數
在這顯示出至目前所得到的分數總累積。它會因米老鼠打倒敵人及獲得秘寶時增加分數。

③生命值
在表示米老鼠的體力。若受到敵人的攻擊，則此生命值就會減少，一旦變為0則表示米老鼠已死亡。（雖最初米老鼠只有7單位生命值，但會因秘寶而增加。

④所剩米老鼠數量（DREAMS）

寶物介紹

◉恐龍蛋



◉水晶球

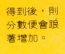


◉藥



得到後，則分數便會跟著增加。

◉魔法書



不但分數會增加，而且魔法力量會得到補充。

◉星



可增加分數，而且米老鼠的生命值也會跟著增加（最多9單位）

◉音符

在分數得到增加的同時，所剩的米老鼠數也會增加一分（最多9台），生命值也會增加。

舞台介紹

—水的世界—



以風景秀麗的水邊為舞台

這舞台是從法師住的地方展開。接著，敵人便會大量來襲！一定要沈住氣，慢慢前進。

當走出館邸後，便要以池邊為舞台與敵人搏鬥了！然而，此地卻是依山旁水風景明媚的地方哦！

●首先是魔法師的館邸！●

在此，你可能會被那些突然大量襲來的不知名傢伙所嚇到。但相信只要好好的注意眼前背景的變化，一定可化險為夷的。而且在這裡還藏有許多秘寶，所以前進時一定要多觀察一下四周。



這時可能會有奇怪的敵人攻來。要怎麼辦才好？

這看起來像書的東西會使魔法值增加。





若星星出現時絕不要錯過。它可使你體力回復。

●水上及水中的風景…●

當脫出館邸後，遊戲才可說是真的開始了。因掉入水裡會使生命值受損，所以跳躍時要小心些。若再繼續前進，則妖精便會出現。她看起來有些淘氣，但，到底是敵是友？



這鱷魚並非敵人。好好的利用它的頭來移動，雖然稍微困難些……。





若觸碰到妖精，便可進入水中面3～。在這絕決對可享受到各種驚險萬分的情景。

STAGE2 —地的世界—



以致命的熱帶叢林為舞台

這舞台的氣氛完全與其他舞台不同到處充滿著鬼魅的氣息。畫面中的恐龍不但兇惡而且非常的殘暴，而且，他們還會不斷的從空中及地面襲來。

除此之外，在後面的其它如洞窟及沙漠的舞台，其逼真的效果，會讓你產生如在看電影般的錯覺。

●恐龍會向米老鼠攻擊!!●

在這出現的恐龍會不斷兇殘的攻擊過來，所以米老鼠絕對別想要作任何的休息。而且，在途中還會有一隻巨鳥的腳從空中抓下來，其迫力感保証讓你看的目瞪口呆。



怪鳥攻擊過來。而且還會投下好像炸彈的東西。這傢伙真是令人討厭。



咦！米老鼠居然騎在恐龍頭上。真不錯，偶爾也會有好的伙伴出現。

怪鳥的腳？



哇呀～！怎麼會有這麼大的爪子。如果全部都出來那到底會有多大呢？畫面裝得下嗎？

●洞窟中難度超高！●

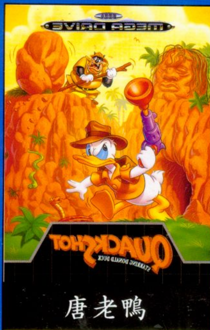
在洞窟中昏暗的四周使得遊戲的進行又難了許多。而且走到一半，面前居然會有大岩石迎面而來！



雖背景暗暗的，但只要仔細觀察便會發現其實它也蠻美的。



哇！音符掉下來了！若拿到後會變成如何呢？這只有玩玩看才能知道了！



唐老鴨

QUACK SHOT

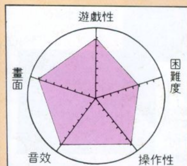
アイ ラブ ドナルドダック グルジア王の秘寶

□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥4800

參考資料：報導76期

有一天，唐老鴨在某書房中，無意間發現了一本奇怪的舊書及一張地圖。據說，若能解讀這本書及地圖便可找到古早以前密藏的寶藏，但在找到寶藏前，唐老鴨必須運用其豐富的想像力來將各種謎團一一解開才可。

遊戲中，玩家必須操作著唐老鴨進入一個緊張刺激的冒險故事之中，一定要用十二萬分的精神來對抗強克團的百般阻撓。到底，他們的最終目的在於……。



操作方法

■開始鈕　遊戲開始／若於遊戲中按下，則會進入寶物選擇畫面。
■A鈕　與方向鈕◀▶同時按下則可快速跑步
■C鈕　跳躍
■B鈕　發射
☆A～C鈕的功能變換可於OPTION模式中更改
■方向鈕　唐老鴨的移動◀▶　蹲下▼
於寶物選擇畫面中的游標　▲▼
地圖畫面中的旗子的移動　◀▶



主角介紹

唐老鴨是華德狄斯奈的顯眼角色，是標準的丑角人物。曾經是米老鼠的最佳伙伴，這次是單槍匹馬的冒險，而三位調皮的小姪子是最佳的支援部隊。在世界各地冒險，製造各種華德狄斯奈式的卡通笑話，表現出唐老鴨一貫詼諧特性。



畫面介紹

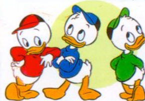
畫面解析

①生命值
②無敵秘寶數量
③剩餘台數
④現在正使用的射擊武器
⑤這項射擊武器的殘存彈數
⑥旗子標示
⑦分數





秘寶選擇畫面



遊戲進行中，按下開始鈕時，遊戲就會中斷，而切換成秘寶的選擇畫面。此時便可以選擇秘寶。當然要再回到遊戲中，只要再按一次開始鈕即可。



基本武器介紹

馬桶棒

這共有三個種類，依其種類的不同而產生各種效果。







舞台介紹

唐老鴨是動作的明星

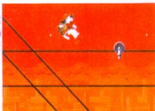
在這款軟體中的主角唐老鴨可是位動作快速靈敏的動作明星哦！這些相信各位玩家在看過它的動作畫面後便可了解。所以，在進入遊戲後，你可要多多練習各種操法。



◀嘿咻！在這要小心的跳過，要不然命便會沒了。



▶在太窄而不能直立前進的地方用爬行來前進吧！



▲在電線上用滑輪來移動。在移動時要好好配合時機來躍換滑輪才行

好好的運用手中的三種武器

若徒手進入冒險，則未免太危險吧！所以，要好好的利用手中的武器，將這些討厭的強克團——的擊散吧！



▲將玉黍蜀一口氣灑出去吧！

不要忘了搜集各種秘寶

絕對要仔細尋找地圖中的各個角落。這樣才能得到一些非常有用的秘寶。然後，再借助這些秘寶的功能來過關。寶物功能請看一覽表。

圈套！圈套！

因在這個遊戲中設計著許多五花八門的陷阱，所以唐老鴨在移動時必須要打起十二萬分精神。而且，一定要在失敗之處好好的反覆練習哦！



▲不快點爬上去，則牆壁就會夾過來，抓住時間利用馬桶棒上去吧！



▲在這裡不小心，會在同一地方不斷回轉，利用地磚的電梯上去吧！

厲害的敵人陸續登場！

除了強克團外，其它還有各種敵人於各舞台中等著唐老鴨。而他們的攻擊也似乎會愈來愈高明。相信只要好好的利用馬桶棒的功能，應可一一解決這些敵人。



寶物介紹

●冰淇淋
可使生命值回復。

●肉
使生命值完全回復

●辣椒
呈現無敵狀態？

●玉黍蜀
這便如前面所說的，為武器的一種。

●口香糖彈
擁有50發的強力武器。

●1UP
得到1UP會很高興

●錢袋
使分數大幅提升哦！

將吸血鬼打倒！

於德蘭斯魯巴亞盡頭的吸血鬼城的最深處之房間中，有著萬惡不赦的吸血鬼等著唐老鴨的到來。這傢伙聽說倒是有兩下子，他會以披風來擋掉你所有的攻擊，所以要利用他張開披風的瞬間，一步步的來整治他，決不要慌張哦！

▶在蝙蝠動作停止時便以滑動來接近。



以此次序前進！

在這裡為您介紹的即是要打倒吸血鬼伯爵，得到寶藏地圖的前半段必經路線。

美國



▶可得到進入墨西哥之鑰。

墨西哥



▶在神殿裡，可得到馬桶棋

德蘭斯魯巴尼亞



▶在這裡可得到口香糖彈。

美國



▶吃到5個辣椒，就可過關

墨西哥



▶進入神殿，要注意陷阱。

美國



▶進入之前，要拿1UP。

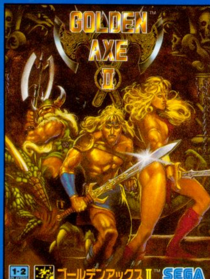
▽

德蘭斯魯巴尼亞



▲終於到達吸血鬼城堡了，打倒這傢伙才能得到地圖。

唐老鴨



戰斧 II

GOLDAN AXE II

ゴールデンアックスII

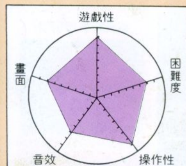
□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：¥6000

參考資料：報導68、74、77期

在與邪惡巨人迪斯阿達對戰後，時光流逝已過三年。今日，地面又再度受到邪惡力量的威脅。

這股邪惡力量的源頭便是被封閉的黑暗皇帝DARK・加魯多。因他的再度復活，使得地上的世界再一次的陷入混沌的亂世之中。

而且，據說黑暗皇帝加魯多已得到了戰斧。現在，他將使這世界變得如何呢？又有誰才能打倒這股惡勢力，使人們能夠再度享受到溫暖的陽光呢？



操作方法

按方向鈕是走或跑步，按A鈕是使用魔法，按B鈕是代表攻擊，按C鈕則是跳躍。

遊戲介紹

受黑暗皇帝加魯多支配的魔族們正極力從事於破壞地上和平的各種活動。為了解救地上的人們及各種生物，主角必須打倒黑暗皇帝加魯多取回戰斧。

◆角色選擇



在主畫面下選擇「NORMAL GAME」接著便會進入主角選擇畫面。選擇出自己想操縱的主角後便可以A～C鈕來決定。雙打的時侯，各以其操縱器來選擇，但不可兩人同時選擇同一主角。

◆畫面介紹



① 魔法視窗
搜集到魔法書數量

② 生命值
主角的體力

③ 主角的殘數
生命值變0或掉落陷阱中時則會損失一人。

◆遊戲方法

在勇者的前方共有7個舞台。各舞台還被分成數個區域，在每個區域中要將敵人全數消滅才行。

◆寶物



魔法之書　為了使用魔法，必須要先得到此寶物。此寶物會在打倒魔法使後出現，集得越多則法力越強。





肉、麵包　取得食物後，生命值便可回復一單位。只能得自加分舞台

◆加分舞台



若一一清除1～4關則會有加分舞台出現，敵人的魔法師會變成青蛙而來偷主角的魔法書。所以，我們要向敵人魔法師反擊，偷他的魔法書。

◆接關、遊戲結束



若主角在剩最後一人時被打倒，則畫面會進入接關畫面。只要在數秒變。以前按下開始鈕即可接關。

可接關的次數限制只有3次，在雙打時兩人加起來也只有3次。（若不想接關則可連續按下A～C鈕使倒數計時加速）若不想接關或已無接關次數時，則遊戲結束。

◆魔法的使用法

3位勇者可在得到魔法師後使用魔法。利用魔法則可使畫面上的所有敵人受傷，而魔法的等級越高則其威力也會跟著越強。

魔法的使用法分一般用法及特殊用法兩種。可於OPTION畫面下更改。

特殊用法

只要持續按著A鈕，則在魔法視窗中其等級便會不斷上升，等到等級升至你想用的階段時放開A鈕則效果就產生了。所以，可依各種狀況來選擇魔法的使用等級。魔法使用後，魔法書數量會因使用魔法的等級而減少。（在A鈕按著的時候，勇者還是可以移動。）

魔法視窗

魔法的等級

魔法書數量



持續按著A鈕後，魔法書會變白，魔法等級也會跟著提升。魔法書的收集數量有限，若數值已滿，則再拿到也沒用了。

一般用法

按一次A鈕，則便會使出與目前持有魔法書數量同等級的魔法，使用後魔法書全部消失。

男勇士



風之魔法
最高等級：4

魔法的使用能力在女勇士與老者之間。雖等級最高的魔法比不上女勇士，但他可以較少的魔法書來使魔法能力升至等級2。



女勇士



炎的魔法
最高等級：6



雖要花較多的時間來搜集魔法書，但可使出威力最大的魔法。好好的收集起來，再一次用掉吧！

老者



岩的魔法
最高等級：3

因無法使用高等級的魔法，所以其功擊武力重心應放在武器上。除此，他可以最少的魔法書即使出魔法，這樣也瞞方便的。



戰斧II

對戰模式

「THE DUEL」模式的遊戲法

對戰模式的「THE DUEL」中，各位角色的生命值都定為10個單位。操作法與「NORMAL GAME」相同，但無法使用魔法

角色選擇

在主畫面下選「THE DUEL」模式後，畫面便會進入主角選擇畫面。選擇法與「NORMAL GAME」相同。

單打時

單打時，主角以加魯多的手下士兵為對手，共要連戰15場。生命值即使於一場戰鬥後也不會回復。若生命值變為0則遊戲結束。

主角的生命值

敵人的生命值

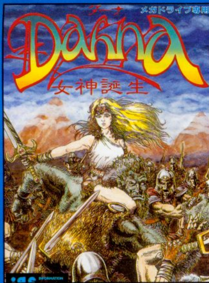


雙打時

雙打時，遊戲的玩法即是使1P對2P進行一對一的戰鬥。

戰鬥只比一場，先打倒對方的人贏。





女神誕生

DAHNA

DAHNA～女神誕生～

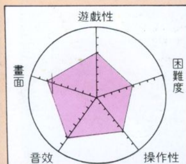
□原作公司：I.G.S
□發行公司：I.G.S
□標準價格：￥8900

參考資料：報導78期

以前有一對出身望族的姊妹，姊姊叫蕾欣，妹叫唐娜。這對姊妹從小即擁有極強的超能力。尤其姊姊，已受到某邪惡組織的注意。

在唐娜7歲生日那天，邪惡勢力設下陷阱，殺了她們的雙親，帶走了蕾欣，而唐娜僥倖因躲在馬車頂的陰影之下而得以存活下來。

十年後，唐娜為引出魔力而在魔法師馬修之處修練。有一天唐娜因事出去回來後發現，村落遭人襲擊，而魔法師也被帶走了……。



遊戲設定介紹

●GAME LEVEL

遊戲難易度設定

EASY（簡單）—NORMAL（普通）—HARD（難）

☆以方向鈕左右來選擇





●CONTROL

可變更各鈕的功能。初期設定為A鈕、魔法、B鈕、跳躍、C鈕、攻擊。

●MUSIC TEST

可聽遊戲中的音樂及效果。

●GAME START

變更終了後，按下開始鈕進入遊戲。

●接關

若主角的HP變為0則遊戲結束。而接關畫面便會顯示。然後，再以上、下鈕決定「YES—遊戲繼續」，或「NO—終了」，然後再押下決定鈕。接關時，便從主角死的舞台最初開始遊戲。







畫面介紹



①HP值：主角的體力（耐久力）最多可增至格。

②EX（經驗值）：表示現在的EX狀態。在倒敵人後便可得到EX，EX增加到一定程度HP也會增加。所以打倒越多敵人對主角越有

③魔法值：表示魔法球的儲存狀況。

●取得魔法球後：魔法值便會增加一單位

●取得生命球後：生命值便會增加一單位

輔助角色介紹

遊戲進行中會有輔助角色登場。要好好利用他們喔！



駿馬・布雷依巴利　有翼獸・克利菲　巨人・基得

1輔助角色（布雷依巴利）的操作法

按鈕	操作
方向鈕	若持續向右走，則可使用方向鈕來變換速度。
A鈕	不使用。
B鈕	跳躍。
C鈕	主角以劍攻擊。



☆駿馬布雷伊巴利　原本是敵人首領中之一人卽德明沃嘉二世的愛馬。在它死後便成為唐娜的親密伙伴。

2輔助角色（克利菲）的操作法

按鈕	操作
方向鈕	8方向移動
A鈕	吐火攻擊
B鈕	吐火攻擊
C鈕	主角以劍攻擊



☆有翼獸克利菲　受贈於馬修的有翼獸。從它口中吐出的火球會使敵人化為灰燼。

3輔助角色（基得）的操作法

按鈕	操作
方向鈕（◀＋▶）	左右移動
A鈕	不使用
B鈕	跳躍（著地時可以踩踏敵人）
C鈕	以手攻擊



☆這是古代巨人族的殘存者。因唐娜將其救出，所以他便助唐娜尋找馬修。基得會在第四關的船上，將鎖在他的鍊條切斷後，便可得到他的幫助。

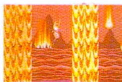
魔法介紹

主角在遊戲中可使出以下三種魔法。但使用前一定要先打倒敵人集得魔法球才可。



FIRE（炎）
FOG（霧）
THUNDER（雷電）

☆魔法的使用種類會因所集得的魔法球數量而有差異。
☆在舞台4、6有伙伴加入時，則無法使用魔法。



會有6枚火球飛出去攻擊敵人。

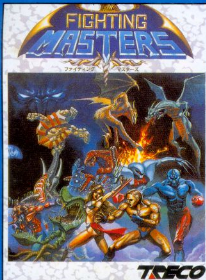


一定時間內會有霧產生使敵人目眩。此時主角呈無敵狀態。



會有強力的雷電打下而消滅畫面上的所有敵人。

可增至32
態。在打
定程度時
角越有利
一單位。
一單位。



宇宙格鬥王

FIGHTING MASTERS

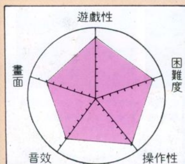
ファイティングマスターズ

□原作公司：TRECO
□發行公司：TRECO
□標準價格：￥6800

參考資料：報導78期

遙遠的未來，銀河將被一個有12類人種的行星系所統治。而整個銀河系的均衡及和平全都藉由12位善於格鬥的鬥士來維持。

但在銀河的某一個角落出現了一位恐佈的帝王—「巴魯卡斯」…。他為了得到整個銀河系，而開始攻擊這12個行星。除此他還以高超的技巧一下子便打倒了11位銀河鬥士且將他們洗腦。現在，一切的希望便全落在這神秘的第12位鬥士身上了…！？



畫面介紹

角色的名稱

角色的姿勢

角色的資料



角色選擇

一閃一閃的角色即是現在正選擇的角色，在畫面的左邊會有此角色的簡單資料顯示。這樣，操縱者便可依自己所喜愛的戰鬥類型來從12位角色中選擇自己的最愛。此時以上下來選擇，以開始鈕決定。

接關

基本上，在與電腦對戰時便可接關。雙打時則依遊戲的型態來決定是否可接關。



在顯出是否接關的倒數計時期間，將游標移至「YES」的地方，再按下開始鈕便可從這關的基本体力開始接關了。此接關次數可於OPTION模式下設定3～5次。



選擇模式

可改變接關的回數、遊戲次數等…。



角色介紹

LARRY
身高：57呎
体重：220磅
會使用各種摔角的技巧的傳統角色。

ELEPHA
身高：60呎
体重：353磅
体型與象很相似，會用鼻子來攻擊。

FLAMER
身高：64呎
体重：231磅
這也是位善於…夫的傢伙。

MORIN
身高：54呎
体重：154磅
善於使用各種高速度的技巧。

BEOWOLF
身高：60呎
体重：209磅
為人造人的一種，腳上功夫很厲害。

GOLDRO…
身高：55呎
体重：999磅
他善於柔道的…法。

TOMAHAWK
身高：55呎
体重：198磅
因身上長有翅膀，在空戰時相當有利。

ZRYGUNTE
身高：56呎
体重：242磅
長得像螯蝦般的傢伙會各種技法。

MEDUSA
身高：51呎
体重：397磅
他是個相撲高手…其是以巴掌攻…

DRASON
身高：72呎
体重：309磅
會吐出火焰。且体型巨大。

DIO
身高：55呎
体重：220磅
這是位集合植物與人類的特色於一身的人

EYESIGH…
身高：57呎
体重：242磅
其右手可伸至…敵人重要的一…

勝敗…降至0的…賭注，作…，在選擇…巧之角色…各樣的攻…

電腦／2…

1P的所…

1P VS BEOWOL… DRASON

戰鬥的…

可組合…攻擊。首先…敵人的動作…合使出最得…

▶在敵人動作停止的瞬間。抓住機會給他致命的一擊。

▲這是戰鬥…資料中了解…

畫面介紹B

勝敗是取決於選出主角後，於戰鬥時生命值先降至0的一方為敗方。這也是說雙方必須以生命為賭注，作以性命相搏的競技。12位角色各有其特徵，在選擇時可參考畫面，選擇擁有自己所喜愛的技巧之角色。操縱時，可配合B、C兩鈕來作出各式各樣的攻擊。

電腦／2P的所剩生命值（体力）

1P的所剩生命值（体力）

操作方法

■A鈕

不使用。

■B鈕

在以拳擊或腳踢攻擊時使用。

■方向鈕

用以來使主角移動。

各種技巧的操作方法

腳踢…………B鈕
掃腿…………方向鈕下＋B鈕
落踢…………B鈕
敵方向落踢…方向鈕上＋B鈕
躍踢…………C鈕
向下膝頂……方向鈕下＋B／C鈕
背摔…………B鈕
高舉…………方向鈕左／右＋B鈕
十字法………C鈕
※可試試各角色的各種特殊技法。

■C鈕

可使主角作跳躍等動作。

■開始鈕

在遊戲中可使遊戲暫停。

忠告：在踢中或擊中對手後，可輕易的抓住敵人將其丟出。

戰鬥技巧

戰鬥的法則!!

可組合地上及空中的各種攻擊。首先，以拳擊或腳踢使敵人的動作停止。然後馬上配合使出最得意的技法！

▶在敵人動作停止的瞬間抓住機會給他致命的一擊。

▲這是戰鬥前的畫面。從顯示出的資料中了解敵人的長處及缺點。

連惡魔也會害怕的恐怖技法!!

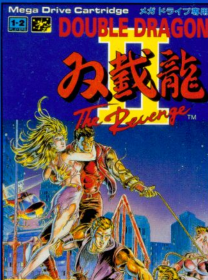
這款遊戲的一項最大特色在於各角色全是與地球生命体完全不同的外星生物，所以也會有各種你前所未見想都想不到的技法出現。他們的動作種類非常的多，如飛天碎壁法、跳躍頭擊等，看了一定會叫玩家大吃一驚。在操作性方面，它將使用鈕簡化成2個，使得技巧的使用更加的明確、方便。

▼抓住敵人的鼻子丟向空中，落下來時再用頭頂。

▼將敵人用力抱住，再用頭連頂，讓他精疲力盡。

▶使用如超人般的怪腳鎖住他，再往地上⋯

▲抓住敵人後住上跳讓他撞昏在牆上。



雙截龍 II

DOUBLE DRAGON

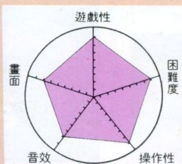
ダブルドラゴンII

□原作公司：TECHNO　JAPAN
□發行公司：PAL SOFT
□標準價格：￥8800

參考資料：報導78期

西元199X年，核戰爆發後世界各地的街頭巷尾都籠罩在暴力的陰影下……。在各暴力團體中，勢力最大的即是被人稱之為「黑暗渥里亞滋」的集團，而他們也是這個新世界的主宰者。

在某個地方的街道盡頭有一對兄弟以經營道場為生，哥哥名為吉米.李，弟弟名為比利.李……。有一天，比利的女友瑪麗安被黑暗渥里亞滋集團的成員以慘無人道的方法殺害，於是復仇行動便開始了。



操作方法

■開始鈕　遊戲開始／暫停／解除暫停
■方向鈕　控制我方角色八面移動。以上下鈕來上下階梯。使用跳躍鈕時可以方向鈕左右來控制主角的前後跳躍。
■A鈕　向左方攻擊。
■B鈕　跳躍鈕（可與攻擊鈕配合作特殊攻擊。）
■C鈕　向右方攻擊。
攻擊鈕　以A、C鈕來控制。
階梯的升降　接觸到階梯時以方向鈕▲來上樓梯以▼來下樓梯。
秘寶　站在落於地上的秘寶上按A鈕或C鈕主角便會撿起

畫面介紹



①1PLAYER的生命值
此數值會因受到敵人的攻擊而減少。其減少的數量也會受攻擊的種類所影響。若此數值變成0則表示比死亡。

②2PLAYER的生命值
雙打的時候表示。
與1PLAYER相同，若此數值變成0則表示吉米已死亡。

③主角比利的數量
剛開始一共有3台。在比利死後數字便減少，一旦變成0則遊戲結束。

④主角吉米的數量
與③相同。單打時以「0」表示。

⑤1PLAYER的得分
攻擊敵人後分數便會增加。

⑥2PLAYER的得分
與⑤相同。單打時會以0表示。

⑦所剩的時間
在任務開始時，在此便會表示出此任務的限時間。在任務開始後，此倒數計時便開始，旦變成0便會顯示「TIMEOVER」。一時間終了，主角數目便會減少1人。（在雙時每個人都會損失一台。）

遊戲的開始方法

1P的操縱器已接上時
①標題畫面出現後，即按下1P操縱器的開始鈕。
②標題畫面下→START OPTION 會表示出來。
③以方向鈕上下來選擇，以開始鈕來決定。
④若選擇「START」則遊戲開始。
若選擇「OPTION」則進入設定模式。

接著2個操縱器時
①標題畫面出現後押下1P操縱的開始鈕。（2P的操縱器則無效。）
②標題畫面下→1 PAY 2 PLAY 會顯示出來。
③以方向鈕上下選擇，以開始鈕來決定。
1PLAY………單打時。
2PLAY………雙打時。
④在做完以上的輸入後同樣的在標題畫面下→START OPTION 會表示出來。
⑤以方向鈕上下來選擇，以開始鈕來決定。

OPTION選擇畫面
若要進行遊戲沒定的變更時，可以方向鈕上下來移動游標選擇沒定項目，再以左右來變容。



◎GAME LEVEL
決定遊戲的難易度。
EASY…………簡單
NORMAL……普通
HARD…………困難

◎GAME MODE
雙打時決定可否對同伴攻擊。
A……………………不可攻擊
B……………………可以攻擊

◎DLAYER
主角數目的決定。
3～7人

◎SOVND TEST
可聽遊戲中的音樂。可以方向鈕左右來選擇以A、B、C鈕來決定。

◎EXIT
回到標題畫面。想脫離OPTION模式時則標移至EXIT。再以A、B、C鈕決定。

)構成
遊戲由四項
)捲軸
主角的威力
)威力提升
)秘寶
具的種類分
他手中的武
)遊戲結束
命制。人數
生命值
人數
時間

在這款
務。主角
除完畢時

MISSIO



在高
數架直升
女友瑪麗
的。這對
展開了他

MISSIO



接下
發生。雖
在眼前，
心欣賞眼
激烈的戰

遊戲介紹

①構成
這遊戲由四項任務構成。

②捲軸
雖主角的威力無法提升，但可以道具來提升攻擊力。

③威力提升

④秘寶
道具的種類分成從敵人手中奪得及落於地面 2 種。攻擊持有武器的敵人後，他手中的武器便會落下。然後，主角便可從地上撿起這項武器來使用。

⑤遊戲結束
生命制。人數制。時間終了制。

生命値	8 個單位
人數	3人（可於OPTION中增至 7 人）
時間	各任務均不同

生命値若變成 0 或掉入地圖上的陷阱（有陷阱或沒有地面的地方），或限制時間之內無法完成任務則主角便會損失 1 人。在這個時候若主角人數還有剩下，則主角便會馬上出現，遊戲也會繼續進行。若主角人數已變成 0 ，則遊戲結束。

⑥接關
接關的回數一共有 6 次。在遊戲中若我方主角人數變成 0 ，而進人遊戲結束畫面時，若接關次數還有剩下，則便可選擇是否要繼續接關，同時 9 秒鐘的倒數計時便會開始。在這段期間若選擇「YES」，則遊戲便會再度開始。若選擇「NO」，或時間結束，則遊戲結束。

從敵人處奪得武器　ITEM(アイテム)　掉在地上的武器



舞台介紹

在這款遊戲中，舞台被稱為「任務」。全部共有 4 個任務。主角從任務一開始一關一關清除，當 4 個任務完全清除完畢時則遊戲結束。

MISSION 1　直升機機場



在高層建築物的屋頂，數架直升機並排著。比利的女友瑪麗安就是在這裡被殺的。這對憤怒的兄弟從這裡展開了他們的復仇行動。

MISSION 2　木材場



利用電梯從屋頂降至地面。這裡便是堆有許多木材的木材場。輸送帶上什麼都沒有，卻可怕的移動著。

在主角的面前到底有什麼樣的陷阱等著他們呢？

MISSION 3　麥田



接下來的戰鬥便在麥田發生。雖然漂亮的風景呈現在眼前，可是這對兄弟卻無心欣賞眼前的美景。在這裡激烈的戰鬥仍舊持續著。

MISSION 4　指揮部



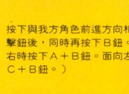
黑暗渥里亞滋的根據地巧妙的隱藏在人煙罕至的地方。在這最後的戰場上各種背景都是那麼的華麗。

ATTACK 攻擊方法介紹



◀飛踢
以B鈕跳起時再按下攻擊鈕，則主角便會跳踢。押著方向鈕右或左，然後再使出跳踢，則主角便會向控制的方向跳踢過去。

▶肘頂
按下與我方角色前進方向相反的攻擊鈕後，同時再按下B鈕。（面向右時按下A＋B鈕。面向左時按下C＋B鈕。）







◀膝頂
在非常近的距離時，可按下前進方向的攻擊鈕。（面向右時按下C鈕。面向左時按下A鈕。）

▶旋風腳
以B鈕跳躍時，再利用時間上的配合按下A或C的攻擊鈕。這項技巧是雙截拳奧義中的一項，對付頑強的敵人時可發揮其強大的威力。





◀直拳
在我方角色前進方向按下攻擊鈕。（向右攻擊時按下C鈕向左攻擊時按下A鈕。）連續攻擊可使敵人痛得彎下腰來。

雙截龍II



閃電小組 II

ROLLING THUNDER 2

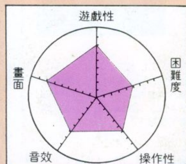
ローリングサンダー 2

□原作公司：NAMCO
□發行公司：NAMCO
□標準價格：¥7000

參考資料：報導75、77期

199X年，因世界各國的人造衛星陸續遭到破壞，而使情報無法傳出，世界陷入混亂之中。世界刑事警察機構此時便針對應已沒落的一邪惡組織「吉魯多拉」及隱藏在它背後的「基姆多」進行調查。

一心想征服世界的基姆多於大西洋地建了一個秘密基地，在那裡大量生產次人類戰鬥員「馬斯加」。此時，世界刑事警察機構便派出兩名調查員讓他們暗中潛入基姆的住所之中……。



操作方法





■方向鈕

左右：主角的向左移動及向右移動，跳躍時的方向控制。

上：站於門前按上後便可進入。也可以上鈕藏身於凹處及牆壁上，來躲避敵人及敵人的子彈。

下：在躲避彈丸時可以此鈕使主角蹲下來。

■開始鈕

使遊戲暫停。



■B鈕

使用手槍及其它各項武器。

■C鈕

跳躍。此時方向鈕的左右來控制跳躍的方向。



©鈕＋上：
可使主角跳高。可跳上建築，上層走廊之



A鈕不使用



©鈕＋下：
可使主角從的上層走廊之欄下來。

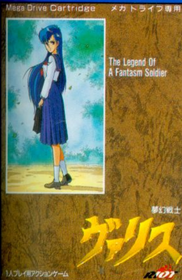
寶物及武器介紹




在進入附有看屋後，主角便可得的補給。一旦彈藥主角便無法連射了共分成 4 個種類，屋後，便可得到印於看板上的但若被敵人打中，則特殊武器失。而此時，彈藥數會從40發



▲彈藥補給　▲機關槍　▲火焰發射器　▲散



夢幻戰士

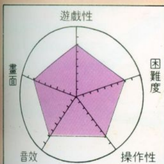
ヴァリス

□原作公司：JAPAN TELENET
□發行公司：JAPAN TELENET
□標準價格：¥8400

參考資料：報導78期

這款共由7個舞台所組成的夢幻戰士是以夢幻戰士系列的最初部份為背景故事。但，它卻與電腦版的「夢幻戰士」不同，而且繼承了SEGA的「夢幻戰士 Ⅲ」發展出的一款超強遊戲。

雖這款遊戲在無標示攻擊力，沒有角色變換及武器與魔法的分開使用和Ⅲ不同，但整體流暢的操作感卻一點也沒有喪失。而且，在打倒各頭目後，優子便會覺得這頭目的使用魔法哦！



還有逼真的劇情動畫哦

為了彌補SEGA直接從Ⅲ開始製作夢幻戰士的缺憾，SEGA決要製作這款夢幻戰士。這樣一來，只要玩了這回發售的Ⅰ後，你便可完全的了解整個夢幻戰士的來龍去脈了！當然，在這款遊戲中也會插有動人的劇情動畫哦！


優子將會與其朋友麗子展開一場淒厲的戰鬥。



夢幻界的女王芭麗亞為對抗黑暗的勢力而選定優子為芭麗亞的戰士。而優子在毫不知情的狀況下就被捲入這場戰爭。




怪物突然從地面出現接近優子。


這怪物並不是來攻擊優子，而是將芭麗亞之劍交與優子。


黑暗王羅克雷斯將一切事物全都吸入黑暗界，一定打倒這傢伙。

可利用5種不同的武器

在遊戲中，只要持續的拿取同種寶物，則優子的武器便可以3個等級來提升，且武器共有5種之多哦！

在拿寶物時絕對要小時不然武器等級會降至最低哦！

BULLET


這是最初得到的武器要在最強狀態才有用。

LASER


可貫穿敵人的強力武器，但無法連射。

ALLOW


箭會追逐敵人雖速度及連射不強但可對付雷神及麗子。

CUTTER


這是連發的爆彈。因威力最強，所以可使後半輕鬆的前進。

GRENAPE


這雖是射程最長的武器，但只會在遊戲後半才發現。

閃電小組Ⅱ 夢幻戰士



假面英雄

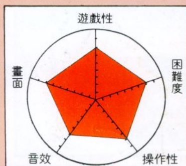
RENTA HERO

レンタヒーロー

□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥8700

參考資料：報導71、73期

主人翁因緣際會的情況下，取得SEGA誤送的戰鬥武器，開始展開正義英雄兼差爲業的工作。故事是千變萬化，事件是不斷的發生，有賴正義英雄的幫忙，戰鬥的模式也很特殊，必須利用操縱器控制動作，這一點和傳統的RPG就有很大的區別。這種給酬勞式解開事件的新式RPG，必須要手腳並用，反覆交談和仔細調查，才能使遊戲更擁有可看性，讓事件更具有可動性。



舞台介紹

這款遊戲是以被稱為愛爾羅的都市為舞台。這愛爾羅市是由10個較小的城鎮及鄉村所組成。在這，我們將為您介紹市中的建築物。



車站

在這車站中可搭乘連接市鎮間的交通工具—電車。在進入車站後，即以方向鈕來選出欲往前往的市鎮，以C鈕來決定。但在最初時無法任意的選擇所欲往的地區。





在達哈內市中會遇到。他們的工作便是保護愛爾羅市居民的安全。



警察



醫院

在……
城鎮中……



旅館

若……
息，便……



畫面介紹



1 主角的生命值

顯示出主角的HP的……受到敵人的攻擊，……量則會逐漸減少，……時，則表示主角因……而倒地死亡。

2 主角的……

表示……此特殊武……源而減少……漸向0趨……注意BT量……

3 敵人生……

表示……攻擊而逐……（但，因……回的攻擊……

除此……示正與主……

付了……開發的特……裝備起一……以前所持……

2 主角的電池

表示主角的BT量。在持有特殊武器時，若使用此特殊武器，則此BT量就會依此特殊武器所須的能源而減少。若不斷的使用特殊武器，則BT量便會逐漸向0趨近，而使戰鬥時無法變身，所以一定要小心注意BT量的變化。

3 敵人生命值

表示出敵人的HP值。這項HP值會因受到主角的攻擊而逐漸減少，一旦變為0則表示敵人已被打倒。(但，因各種敵人的防禦力均不同，所以受到主角一回的攻擊，生命值並不一定會減少一格)

除此之外，若同時出現數位敵人，則此生命量表示正與主角交手的敵人生命值。



道具介紹

付了SECA武器開發費後，就可得到由SECA所開發的特殊武器了。這些特殊武器的持有，一次僅能裝備起一種。在此，一旦得到新開發的特殊武器後，以前所持有的特殊武器即會自動的交還給SECA。

惡龍雷電
(消費BT：20)
使用能源讓它以雷電的方式擊向敵人使他受到強烈的電擊。



強力電能(消費BT：10)
當以直拳攻擊敵人時，在拳上會被層層的強力電源所圍繞，其威力也因此而大幅增加。

音速手刀
(消費BT：10)
利用電流的能源以手刀的方式切向敵人。

爆燃爪(消費BT：20)
利用電能將其以球体的形狀釋放出來，然後再將它擊出打向敵人。



加拉克加儂砲
(消費BT：30)
將巨大的電能從手腕前端發射出去。若無法取得ニャニュニニュウム則便無法作出此特殊武器。

ワンダラーズ フロム イース



Falcom　RIOT

伊蘇國Ⅲ

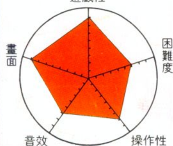
WANDERERS FROM YS

イースⅢ

□原作公司：FALCOM
□發行公司：JAPAN TELENET
□標準價格：¥8700

參考資料：報導70、73期

亞特魯與盜賊得基一同旅遊已有二年了。他們從來也沒想過會解救自己的故鄉。一日，在路邊他們聽到一位商人說起得基的故鄉菲魯加那現在正處於一片混亂中，於是他們想回去看一看。到了菲魯加那的雷多蒙多後，他們立刻發現怪獸正侵襲著路人，在解救這位路人後他們便到橡樹街去。此時，他們遇到了一批流浪者，在這些流浪者中恰好有一位算命師，而在這位算命師在占卜動亂的原因時水晶球破了……



操作方法

■A鈕‥‥使用道具時按鈕。
■B鈕‥‥在揮劍及進行談話時使用。
■C鈕‥‥在跳躍時使用。
■方向鈕‥‥決定主角的移動及攻擊方向，且可用作秘寶的選擇。
■開始鈕‥‥使遊戲開始，叫出一覽畫面及取消時使用。

※在遊戲中按下開始鈕後，使會進入一覽畫面。
可作CONFIGURATION（各種設定）。各一
可以A、B、C鈕來設定。若將游標移至EXIT
則可回到遊戲畫面中。
CONTROL…變更A、B、C鈕的功能。
MESSAGE…可變換訊息速度。FAST表示快
SLOW則表示慢速。
INT MODE…這畫面上文字的表示變漂亮。通
使用也沒有關係。
INT MODE…以方向鈕上下及A、B、C鈕來選
再以開始鈕回到一覽畫面中。

畫面介紹

一旦進入遊戲要立刻熟悉各種畫面。現在就讓我們一起來看看各種必要的情報。首先，為你介紹各種畫面。

●全體地圖

在這個畫面上可以方向鈕來移動。右下方的HP表示生命力。EXP表示經驗值。RP則表示魔法力，一旦變成。則無法使用魔法。



●市街圖

與戰鬥畫面相同，以方向鈕作左右移動。其重點為人交談及進入商店購物。押下揮劍後即可與人交談。



●戰鬥畫面

主角為亞特魯，ENEMY為敵人的HP。黃色部份為生命力，紅色部份則為受傷的數值。一旦進入迷宮內則HP不會自動恢復，要注意。



●EQUIPMENT 裝

按下開始鈕後便會進入一
畫面。在此可選擇「裝備」
選擇時可利用方向鈕來移動
現紅色的部份即為現在的裝
然後，可按下揮劍鈕來作裝
覽的左右移動。



用右側的物品即使不裝
會自動使用。若游標移至這
器之上則畫面上會出現物品

●STATUS（能力

在一覽畫面下選擇STAT
則會進入能力畫面中。LEV
為亞特魯的等級。HP為現
級最大的HP。STR為攻
、DEF為防禦力。GOLD
錢。EXP為經驗值。



※按下開始鈕便可結束一覽

揮劍　B鈕

因亞特
及攻擊力
初舞台的
小的敵人
早一點往
先將亞特

從別

等級
加，此時
穴中向下
間中有威
間中有婦
只要
老婆婆
環在序盤

落入

在探
身上得到
從穴的右
劍。但在
目的攻擊
回到礦工
在巷內走
對決。

迪
劍
蘭
的
是
頭
守
目
著
。
長

攻擊方法介紹

●揮劍　B鈕



●躍砍　B鈕＋C鈕



●俯刺　B鈕＋方向鈕下



●斜前刺 B鈕＋方向鈕左下或右下



●上刺　B鈕＋方向鈕上



●下刺　方向鈕下＋C鈕



舞台介紹

因亞特魯在最初時體力及攻擊力都不強，所以在最初舞台的採礦場上即使是弱小的敵人也不可大意。雖想早一點往前進，但最好在此先將亞特魯的等級提升。



在採礦場的入口處可回復體力，所以在這附近戰鬥提高經驗值。

從別魯神父處得到消息

等級提升後體力也會增加，此時便可於採礦場的縱穴中向下前進。在左邊的房間中有威力環，在右邊的房間中有婦人的垂飾。

只要將此垂飾給街中的老婆婆便可得到防禦環。此環在序盤中非常有用。



往左前進便可得到威力環。



這房間內的門還無法打開。

落入熔岩谷底的亞特魯

在採礦場裡面可從礦工身上得到鑰匙，以此便可在從穴的右上方倉庫中得到長劍。但在途中會遇到中間頭目的攻擊，在打倒他後再度回到礦工的地方，此時便可在巷內走與保護雕像的頭目對決。



這傢伙會瞬間移動所以最好以伏進來砍他。



從這裡往上走便可得到長劍



迪蘭是守著長劍的頭目。



打倒迪蘭得到長劍後再度回到此處進入房間中。

從迪克雷採礦場回來後，德基和伊蕾娜正在旅社中等著亞特魯，他們將有新的困難要拜託亞特魯幫忙。

這是因為別魯神父為調查伊魯邦斯神殿而失蹤。而且，伊蕾娜的哥哥雪士達被懷疑與這個事件有關。



回來後沒有休息便馬上出發。



亞特魯出發尋找失蹤的別魯神父

在縱穴底部得到二項秘寶

進入遺跡內的亞特魯，不小心在天花板上聽到雪士達與別魯的爭吵。但他的行蹤也被雪士達所發現，且遭到士兵的逮捕。雪士達根本不給亞特魯任何的辯解機會，便將他活生生的推入灼熱的熔岩谷底了。



亞特魯誤入房間的天花板……。



不小心聽到他們的談話。



莫名其妙的就被衛兵逮捕了



途中取得小盾，這樣就輕鬆了。

打倒迪蘭後最初的頭目……

亞特魯被雪士達推落的下方到處流著滾滾的熔岩。阿多魯從落下地點開始向右前進後，便會發現前方為熔岩所堵，只能向左前進。在途中有些地方將不會有敵人出現，而且還有取之不盡的藥草。途中的火龍基魯是個不好對付的傢伙哦！



落下地點的左方將有藥草。



在前方會有火柱追逐亞特魯決不可停下來



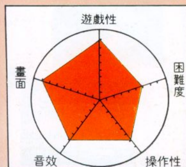
時空異變

エグザイル

□原作公司：JAPAN TELENET
□發行公司：JAPAN TELENET
□標準價格：￥8900

參考資料：報導76期

11世紀，伊斯蘭教間突然捲入了一場激烈的戰爭。因根據阿拉真神的傳承之〝正統派謝魯裘克王朝〞一天天地腐敗，而使得一反對集團產生。在雙方激戰下，有一位勇士一薩德拉出現，以其精堪的劍法及鋼鐵的精神，成功的平息了這場戰爭。但在一次超越時空再度回到中世紀時，薩德拉發現反對派原首領雖已不在此世紀，因此，他便成為這股反對勢的首領，再度展開掃除腐敗的正統派的任務。



遊戲方法

這款遊戲是由３大要素所構成。ＲＰＧ時可蒐集情報，若進入動作畫面，則可廝殺以提升等級、清除舞台。操縱者解開「時空異變」之謎而奮鬥。

指揮時

除了地圖上所顯示的場所可移動之外，還可檢視資料，但無法使用魔法及裝備起各項武器，而且，在此也無法作記錄。



ＲＰＧ時

此時便可進行情報的蒐集及購買物品了。而且，一旦回到RPG面時，HP與MP都會回復至最大值。在這可記錄，但無法使用魔法。

動作時

在此打倒敵人便可得到經驗值來提升等級與存錢。而且，你還可在這部分下使用魔法。但，不可記錄及叫出原來的記錄。

在指揮時，可作目的地的移動
便化身為薩多拉，進入這世界

操作方法

	指揮面的操作法	ＲＰＧ操作法	動作面操作法
■方向鈕	移動指令視窗中的游標及地圖選擇時，圖上的羽毛移動	角色的移動。只要使主角與其他行人接觸，則對談。	在動作面時可使主角作移動・蹲下及離開室內
■開始鈕	不使用	可使遊戲暫停。	可使遊戲暫停。
■Ａ鈕	打開指令視窗。	打開指令視窗。	打開指令視窗。
■Ｂ鈕	地圖上以移動羽毛選擇後的決定鈕。	按著可使會話速度變快。	使主角揮劍。若此時已魔法，則可使用魔法
■Ｃ鈕	不使用	在ＲＰＧ面時押下，則便可使主角的移動速度變快。	使主角跳躍。跳躍時若鈕＋Ｂ鈕則便可向下

SHOP 商店

在各村落與市鎮中，會有武器店及藥草出現。在武器店中可買到各種武器與防具。買到的武器請一定要裝備，而要賣的必須除下來才行。在藥店中可買到回復ＨＰ・ＭＰ及提升ＡＰ・ＡＣ的藥。



▲進入商店與店主談話後便可進行購物了。買東西時，將遊標移動至標的物上再按下Ａ鈕。



各種
而有不同
消費量起
則此魔法
進入動作
擇想用的
P會不斷
者必須使
MP會消

從亞
為了阻
以
地。根
沙漠中
，他立
。但卻
…。

模斯
往阿

阿比
發現
阿
卡達利
卡達利
到此地
焦黑。
在哪裏

魔法介紹

各種魔法都因其種類而有不同的消費MP，若消費量超過MP的殘量，則此魔法便無法使用。在進入動作畫面時，即可選擇想用的魔法。使用後MP會不斷減少，此時操縱者必須使魔法終止，否則MP會消耗至0。

以魔法來使遊戲變得多采多姿！





蘭加島
為了救出卡達利的使者，薩德拉多前往印度！

聽說卡達利派的使者正在印度的阿優德拉。但在那並無法見到此使者，聽說又與拉瑪王子一同往蘭加島了。到了島上看到王子滿身是血，要求你救出使者。



舞台介紹

從亞沙信村落開始。
為了阻止十字軍的威脅，一切從亞沙信開始！

以薩德拉為首領的反對派"亞沙信"即是以此地為根據地。根據村民所說，他們曾目睹騎士團的使者出現在西里亞沙漠中。為了排除村人的不安，他立刻動身前往西里亞沙漠。但卻受到村口衛兵的阻欄……。



西里亞沙漠
在支配死亡的西里亞沙漠中會發生什麼呢？

從村中得到的情報顯示，在村中應有騎士團的間諜。而根據沙漠中的人說，看到一個陌生人往歐亞西斯走去…。





模斯尼山頂
往阿魯比街的途中有個圈套等著薩德拉！



為了完成優克的委託，薩德拉便往南方的阿魯比市前進。在途中的克魯諾布魯村中聽說阿魯比市已受到十字軍的侵襲，他便急著穿越模斯尼頂，但……。

伊魯塞雷姆
突破被信徒之血污染的聖地伊魯塞雷姆！

在西里亞沙漠中得信件的薩德拉。從信上的指示"聖地"前進。但這個市鎮中，圍繞著許多的十字軍，他們正等著薩德拉的到來。



阿比魯街
發現基督徒的異議分子！

阿魯比市是信奉基教的卡達利派之城市，為了來見卡達利派使者的薩德拉多看到此地因十字軍而變得一片焦黑。而卡達利的使者到底在哪裏呢？

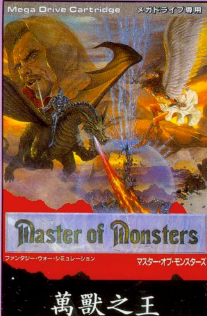


所羅門神殿
田布魯騎士團的首領優克・龐特出場！



為了能與送出此信的騎士田首領優克・特見面，薩德拉不得不前往騎士團的根據地的神殿。優克因看到忘卻信仰的十字軍而請求薩德拉…。

時空異變



萬獸之王

Master of Monsters

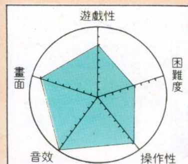
マスター・オブ・モンスターズ

□原作公司：SYSTEM SOFT
□發行公司：TOSHIBA EMI
□標準價格：￥7800

參考資料：報導64、65、69期

魔王蓋亞為了在臨終前能選出下一任的魔王，便召來最具繼承能力的五位魔法師，他們分別是維護法律秩序的渥洛克，掌管回復及治癒魔法的僧侶蘇莎拉，統領罪惡的魔法使威薩多，混沌及亂象的代表尼克羅曼沙及操縱者正義與罪惡魔獸的中立魔法師沙摩拉。

魔王為他們彼此引見後，便以慎重的語氣陳訴了此次召喚他們的目的，各魔法們在一陣的困惑城後，即為成為下任魔王而戰鬥。



操作方法

■方向鈕——●游標的移動 ●指令的選擇
■開始鈕——●遊戲開始
■A鈕——●表示輔助指令
■B鈕——●取決命令時
■C鈕——●表示行動指
●輸入的決定

畫面介紹



①參考地圖。在畫面上操縱頭領、魔獸的行動。
②全地區一覽圖。在上面還會表示出現在所位於的區域是屬於全地圖的那一部分。
③顯示出現在正行動著的國家之標記。
④顯示出現在正行動著的頭領、TURN數，及游標正位於X、Y座標的那一部份。
⑤現在的時刻以四個階段（早上→中午→傍晚→夜晚）來表示。而各魔獸的戰力也會因時刻不同而有差異。
⑥位於游標所指的HEX中
獸會被顯示出來。我們可
項顯示來了解魔獸的成長
⑦表示出各國的戰力狀況。
表示魔獸的魔力數值。T
占領的塔數。M則表示經
而現在正活動著的魔獸數



①表示出魔獸名稱及魔獸正處於攻擊狀態（ATTACK）或防禦狀態（DEFENCE）。
②顯示出某一魔獸所正使用的魔法及武器及名稱。
③顯示出某一魔獸攻擊時的成功率。這成功率會受到此魔獸位於的地形條件及時刻值的影響。
④顯示出魔獸的EX（經驗值）。若魔獸的經驗值累積至某一程度，則此魔獸即會成長為比原來更為強大的魔獸。要成長為更強魔獸所需的經驗值依各魔獸的特性而異。
⑤表示出魔獸的HP（HIT POINT：體力值）若此數值變成0表示此魔獸已死亡。
⑥在這畫面上會將各魔獸的戰鬥情況以動畫方式來表現。

決定～塔的占

除此之外，"決
指令有時也代表著"
的意思。若移動後的
到中立或敵人支配的
在此選擇"決定"的
，這個塔將會被染上
魔獸的頭領代表顏色
在畫面上便會顯示出
遭占領（OCCUPATIO
的訊息。







遊戲方法

遊戲的目的

Campaign模式是逐一清除 8 面地區，以打倒最終頭目為目標。記位，除本國之外，其它地區的頭目都要逐一征服。

遊戲的終了

- 某一國已成功佔領其它國家時。
- 玩家所統治的首領已被電腦所操縱的首領打敗時（此時，即使電腦所操縱的其它首領還未被打倒）遊戲還是會自動終了。
- 到最終章還無法分出勝負時，這時，視同雙方不分勝負，平分秋色。

遊戲的規則

- 若有 2～4 人同時來玩這「萬獸之王」時（一人玩時，電腦便會自動的扮演其它的角色），其行動順序依：BLUE→RED→GREEN→YELLOW 來實行。
- 各項領分為LOW系，CHAOS系、NEUTRAL系三種，依各首領的能力，而使得可召喚的魔獸有所限制。大致來說，各首領都有其特殊的能力，所以一定要依首領的特殊能力來制定作戰策略。
- 若某一首領一旦敗北，其統治的塔等地區則變為中立區，而被此首領所召喚的魔獸也自然會消失。

指令介紹

就是從這個畫面開始

通常使用的〝移動〞與〝戰鬥〞指令，在遊戲中以操縱器的C鈕來打開視窗，選擇及決定行動指令。



移動

首先將游標移至欲使其移動的魔獸身上，再押下操縱器的C鈕。

這樣一來，畫面左上方便會打開一覽視窗，以方向鈕選擇〝移動〞指令，然後再按一次C鈕來決定行動。

在畫面上會顯示出此魔獸的允許移動範圍（不能移動的範圍會以單調的顏色表示），所以將游標移動想到的場所，以C鈕來決定。

決定後這魔獸便會移動至此位置，決定後再按一次C鈕。移動過的魔獸將會用E（END）的標誌表示，這就是一般的行動指令使用法。



戰鬥

若要攻擊敵人的魔獸，則可參考以下的二種方式。

①以持續前回的攻擊方式，若在自己的魔獸周圍有敵人的魔獸存在，則可押下C鈕來打開〝移動〞或〝戰鬥〞的視窗。

②還有一種將自己的魔獸移至敵人魔獸的周圍，打開〝決定〞、〝戰鬥〞或〝回復〞的視窗。若決定〝戰鬥〞則將游標移至戰鬥的目標來決定。

在作戰之前若選擇攻擊方法來展開戰鬥。在這裡戰鬥畫面以充滿臨場感的動畫方式來處理，以真實表現出戰鬥情形。



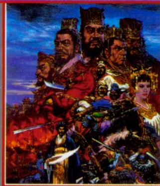
回復

若移動時選錯目標，則可用〝戻る〞的指令來回復前面的狀態。



萬獸之王

三國志 II



KOEI

三國志 II

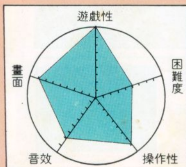
三國志 II

□原作公司：KOEI
□發行公司：KOEI
□標準價格：￥14,800

參考資料：報導76期

這部中國文學史上的名著「三國志」是於1985年開始被製作成個人電腦的軟體遊戲。而且這一部以「三國志」為背景故事的軟體也創造了模擬遊戲的顛峰。

而這款三國志就是將以前的三國志加以改善所產生出來的。不但更充實了劇本、武將、指令，且強化了HEX（方格）戰中援軍共同作戰。在計略方面也加入了更多的要素。現在就讓我們一起進入「三國志 II 」的世界中看看吧！



操作方法

與玩遊戲的人數無關，任何一個操縱器都可使用。
但若只接上操縱器 2 ，則無法以此操縱器來進行遊戲。各種指令的選擇可以利用十字鈕來選擇，然後再以C鈕來決定。若要取消時，則按下B鈕即可。

舞台介紹

舞台1・董卓的橫暴（189年）

曹操　劉備　孫堅
袁紹　袁術　馬騰
劉焉　劉表　董卓
公孫瓚　陶謙
新君主

董卓找到因內亂而逃走的陳留王，再封他為帝，但打倒董卓之聲在各地響起。各地的英雄勢力薄弱，地利對董卓有利，不過在舞台 1 出現的武將仍很少。

舞台2・曹操的雄飛（194年）

曹操　劉備　孫策
袁紹　袁術　馬騰
劉璋　劉表　呂布
李傕　公孫瓚

董卓被呂布的手下殺害，他的天下也完了。這時曹操擁護天子並遷都；劉備在陶謙身亡後到徐州當州。

曹操擁有地利、人才、劉備、馬騰、孫策、袁紹、劉表等皆是。

舞台3・劉備的雌伏（201年）

曹操　劉備　孫權
袁紹　袁璋　馬騰
張魯　劉表
新君主

劉備在徐州遭呂布或曹操的襲擊，後來呂布敗給曹操而死亡，劉備破袁術回到徐州。孫權在吳即位。

這時曹操有孫權，劉備有諸葛亮；袁紹敗給曹操而病倒，要注意。

舞台4・諸葛亮登場（208年）

曹操　劉備　孫權
馬騰　劉璋　金旋
韓玄　趙範　張魯
新君主

劉備的三顧之禮請出孔明，劉表病死，劉琮降伏曹操，劉備與孫權結盟，以赤壁之戰打敗魏。

舞台5・關羽的奮戰（215年）

曹操　劉備　孫權
孟獲　新君主
曹丕　劉備　孫權
孟獲　新君主

局勢仍對曹操有利；但孫權、劉備已有許多人才。

劉備平定荊州、取蜀州，曹操殺害馬騰；曹操成為魏王，劉備成為漢中王。這時雖對曹操有利，但劉備的地利、武將、軍師等都不差。

舞台6・三國的鼎立（220年）

曹丕　劉備　孫權
孟獲　劉君主

關羽被呂蒙設計陷害，荊州落入吳國；曹操死去（這是眾多英雄死去的三國時代）。由於沒有武將登場，故要確保人才。局勢對曹丕有利，對劉備稍不利。

新君主設定

本遊戲可以自創角色，也可輸入生日，而畫面可隨性別、年齡、能力變化。此外，MD版的新君主可攜帶一名武將出現（可輸入年齡、性別，能力則隨機）。



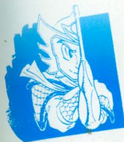
寶物介紹

	內容		內容
書物	智力上昇、忠實度變成100（一時的） 行道之書、霸道之書、王道之書	美女	武力上昇、忠實度變成100（一時的 王鱗之劍、破邪之劍、項羽之劍、青龍之劍
寶劍	不會被敵人逮捕 赤兔馬、的盧	名馬	魅力上昇、忠實度變成100（一時的 與君主相處甚歡 芙蓉姬、郭氏、樊氏、鄒氏、弓腰
玉璽	君主信用度與魅力皆100	華陀的醫學書	受傷者、病人以一個月治

畫面介紹

主畫面

遊戲開始後，下方的畫面會顯示出來。



①指令　③國家資料
②君主・太守



地圖畫面

在輸入指令後，可以A鈕來變換主畫面及地圖畫面。而畫面也會因季節的變化，而各有其特色。



①各君主的標示　②空白地



戰爭的進行方式

HEX（方格）畫面

〔軍事〕便是引發戰爭攻入他國或受到他國的侵襲。一旦進入戰爭時則會自動變成HEX畫面。押下A鈕後畫面上便會出現此時二軍的兵士數、兵糧、軍資金。然後再按任何一鈕便可回到戰鬥中。而且，若顯示出「ちけいをみますか」（是否要看地形）時若選擇Y則部隊表示便會消失。再押下A鈕後便會回到戰鬥中。



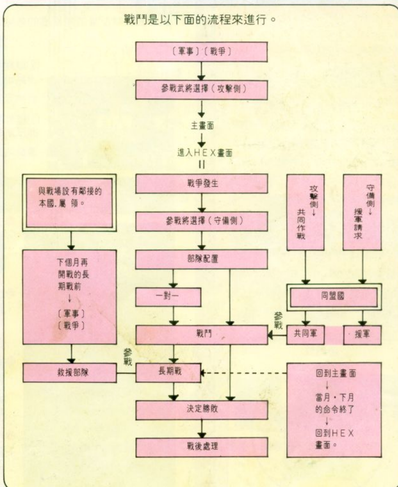
①州名・國家號碼・月日
②風向
③軍隊資料
④地形地圖
⑤天氣
⑥君主名

晴天　陰天　陰雨天　雨天



在剛開始，若一方要求而另一方也答應便可進行一對一的單打獨鬥。在此之後可能會進行部隊間的戰鬥。在戰鬥開始前，守備者可請求援軍，攻擊者可請求共同軍來參戰。有時會變成長期戰。

戰爭的流程



三國志II

メガドライブ専用
Mega Drive
Cartridge

乱世の覇者



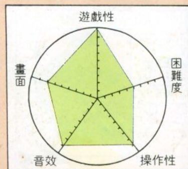
天下統一

乱世の覇者

□原作公司：SYSTEM SOFT
□發行公司：ASMIK
□標準價格：¥9800

參考資料：報導71、73、75期

由足利尊氏創立的室町幕府，傳至八代將軍義政時，由於傳位的問題引發了「應仁之亂」，由細川勝元以及山名宗全二大勢力所挑起的這場近11年的戰事下，造成了幕府權力的衰弱，各地群雄並起。強凌弱、下剋上的戰國亂事從此打開了序幕。您現在就是其中的一名武將，從豪族到小大名，由小大名到有權去支配天下的戰國大名，70年的時間不算漫長。在法螺聲下，胸懷天下統一的亂世霸者出陣了!!



畫面介紹

基本畫面



1統治的各國資料
在本國勢力的範圍內表示出本國與他國勢力。

2本國資料
顯示出本國的資料與遊戲進行的狀態。

3年代，季節
顯示出現在的年代及季節。在其下方會有各面顯示。

4全整地圖
以歷史上國境繪出的日本地圖。

5訊息欄（以下以ＭＢ表示）
顯示出遊戲進行中的重要訊息。
在更新面中會顯示出於各國發生的重要事件。

國內地圖

1城
武將完全被配置於所屬國的各城池內。



2城經路
連結城與城間的道路。這也是武將及部隊移動的必經路線。

3國界標示
顯示所在國家的城池與道路的連結之處。

統治所

各國資料的識

1國名與收成
顯示出此國的名稱及規模。

2狀況
若在此國內有勢力存在前會
「勢力混在」。若被大諸侯
，則姓名也會顯示出來。

3城的規模
數值愈高此城越有發展。依
而各有其上限。

4支配率
若無法達到80%則便會有無
行的命令。這數值取決於所
城的大小。

5住民感情
數值愈高則士兵的募集人數
輕鬆增加。若太低則容易會
亂發生。

6城數
顯示出國內各城的等級及勢
在其勢力下的城以藍色表示
盟國以綠色表示，而其他國
紅色表示。

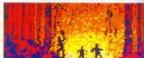
事件介紹

在這款遊戲中準備有各種的事件。這些事件將對本國的政治、經濟、軍事等各方面有重大的影響。所以，不要忘了參考一下下方的說明，再配合戰略的使用。有某事件可能於某些季節下發生於國內或某一地區。在事件名稱後的括號內會記下單位於季節。若無記下季節，則表示此事件可能會於任一季節中發生。

●大地震（國）
・會使城的收入、規模及等級下降。



●火燒山（國）
・使收入下降。



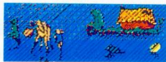
●大雨（地區　夏）
・使收入、等級下降。



●旱災（地域　夏）
・使收入、等級下降。
・可能會同時有數個區域一起發生旱災。



●颱風（地域　夏）



・在受颱風侵襲的地區則無法作移動。
・使收成、城的規模及等級下降。
・在受颱風侵襲的地區則無法合戰。
・只會在關東以西的地區發生。

●大雪（地域　冬　春）



・大雪的區域內無法作各種移動。
・在受大雪侵襲的地區則無法合戰。
・沒有受大雪侵襲的地方的部隊無法向正受大雪侵襲地區進攻。

●欠收（地域　秋）



・因收成及城的規模降低使得收入減少。收成（石高）及城的數值則不受影響。
・東北時常發生。在其它地區則較少發生。

●豐收（地域　秋）



・因收成及城的規模使收入提高而增收。而且，收成（石高）會上升。

●飢饉（國　冬）



・使收成、城的規模及住民感情下降。
・於上次發生欠收的地區發生。

●有特使從朝廷來（大諸侯）



・諸侯的威信上升。

●獨立武將從臣（國）



・獨立勢力的小諸侯變戰國諸侯的家臣。

●南蠻貿易（國）



・城的規模上升。
・住民感情下降。
・會於河內、周防、長門、土佐、豐前、豐後、築前、肥前、肥後、日向、太隅、薩摩這12國中發生。
・貿易發生國的各武將鐵砲數增加1個。

●疫病



・收成、城的規模、兵士數降低。
・常會傳染給鄰國。

●一揆（國）



・收成、城的規模、諸侯的威信降低。
・在支配的國家有小諸侯以上的勢力才會發生。
・住民感情低時會發生。

●一向一揆（國）



・收成、城的規模、兵士數、城的等級與住民感情降低。
・支配的國家有小諸侯以上的勢力才會發生。
・產生新勢力（一向一揆軍）
・會於尾張、伊勢、加賀、越前、越中、攝津、河內、紀伊、三河這9個國中發生。
・住民感情低時容易發生。

●礦山發現（國）



・城的規模上升。
・會在北陸奧、南陸奧、出羽、常盤、下野、相模、駿河、美濃、甲斐、越後、因幡、出雲、但馬、石見、播磨、美作、備中、備後、長門、伊予、豐前、豐後、築前、築後、肥後、薩摩。這26個國內發現礦山。

●築城法改善（國）



・城的等級上升。

●武將謀反（大諸侯）



・小諸侯以上的大諸侯全會發生。
・謀反的武將會占據收成最高的高國或等級最高的空城以成為一股獨立勢力。

●武將的死亡、隱居



・全部的武將都可能會發生，但獨立勢力將不會病死。
・有時也會有繼承者登場。繼承者可繼承先代的俸祿，兵士數等…。



忍者武雷傳說

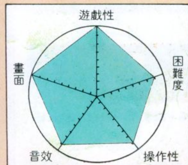
忍者武雷傳說

- 原作公司：SEGA
- 發行公司：SEGA
- 標準價格：￥8700

參考資料：報導76期

在戰國時代掌權者信長以重稅和不斷的戰爭使人民活在痛苦中。

有一天，在羽尾的海邊出現一隻南蠻的破船。在這船中只有船員約翰與一名幼童僥倖存活。他們剛好被經過的忍者發現，而約翰只說出「被信長的軍隊襲擊」便死了。忍者便收留這名男孩，且將他取名為武雷。在經過十二年後這名幼童已長大成人，而這名忍者在命武雷打倒信長後死去。此時武雷便與三位伙伴組成風之軍團……。



遊戲方法

≪勝利條件≫

在開始新的一章時，此章中便會顯示出目的。第一章的時候是以「打倒全部敵人」為目的。所以在此要將出現的敵人全部打倒才能進入第二章。

≪畫面介紹≫



指令視窗　將游標（紅色四角）移至人物上再按下A或C鈕，這樣便會有指令表示出來。

角色視窗

地形　顯示出游標所在場所之地形。

所剩日數　顯示出此章所剩的日數。

人物表示　在使指令表示後，此人數的種別，體力與忍術的殘數將會顯示於角色視窗中。而且在圖內的人物將是戰鬥要員。「風之軍團」藍色、信長則為紅色。

≪一般指令介紹≫

可利用各指令來控制人物的行動。只要利用游標指出想操縱的人物然後按下A鈕或C鈕，則指令視窗便會出現。而且，押下B鈕後游標便會一個個移至我方人物的上方。然後以方向鈕來選擇指令押下A鈕或C鈕來執行。在下指令時，每位人物只限一次。但「將備」、「狀態」、「設定」的使用次數卻有限定。

≪移動≫

選擇移功指令後，在畫面上便會顯示出此人可行動的範圍。然後以游標來選擇範圍內各地點押下A鈕或C鈕後，人物便可移動至此處。在移動後選擇「確定」來表示移動的終了。若想更換目的地或變其他的指令時則選「中止」或按下B鈕。

≪戰鬥／忍術≫

與敵人接觸後便可實行「戰鬥」或「忍術」的指令。若要施行忍術則在選擇「忍術」指令後再選擇欲施行的「術」。若要施行忍術則必須先有忍法力才行。而且有些忍術還可用在伙伴身上。「戰鬥」、「忍術」的選擇後，這樣便可等著觀戰了。

地形介紹

地形的種類

在地形畫面右下方會顯示各種象徵。然後可以游標在地圖上移動來調查地形。地形的種類如下。

移動的難易度會因地形的不同而異。而且移動的且移動的能力也會因人而異。下圖由左向右移動難度逐漸提高。

道（みち）	平地（へいち）	草原（そうげん）	水田（すいでん）	川（かわ）
橋（はし）	海・湖・堀（うみ・みずうみ・ほり）	石垣（いしがき）	山（やま）	岩山（いわやま）
樹木（じゅもく）	壁・建物（かべ・たてもの）	町（まち）	寺（てら）	

（海、山、樹木、壁、石垣等地無法通行。而且，鐵砲無法渡過河川。）

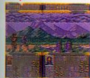
戰鬥方法介紹

選擇戰鬥或忍術的指令後，便以方向鈕來選擇作戰對手，再按下A或C鈕。這樣一來便會進入對戰畫面，開始戰鬥。戰鬥時的攻擊法雖由攻擊者作一次的攻擊，但防禦者也可給予適當的反擊。而且，依各場合不同，防禦者也可躲過攻擊者的襲擊而沒有受到絲毫的損傷。



對戰畫面介紹

體力　體力以蠟燭來表示。一支蠟燭等於5單位的體力。當蠟燭燒完時則表示體力用盡，此人物被打倒。





資料　畫面右邊為攻擊者、畫面左邊為防禦者的資料。各以參數值表示。

忍術

忍者與僧侶可使用忍術。因僧侶的忍術大多只能用來回復我方伙伴的體力而無法攻擊，所以，真正可使用忍術攻擊的人，大概只有忍者而已。在使用忍術時選擇忍術的指令，然後再選擇想使用的術法。可使用的忍術受到忍術的使用消費而有所限制。當主角於旅社中休息時忍法力會與體力同時恢復，而且會有回復忍法力的道具供你使用。

忍術的種類

術名	忍術消耗之點數	忍術畫面
風神之術	5	
水神之術	10	
土神之術	20	
樹葉之術	25	

攻擊用的忍術種類如下。忍法力消費愈大的忍術其破壞力愈強。

以「心力之術」來回復體力

心力之術是只有僧侶才可使用的忍術。

在接觸想使其回復體力的伙伴時，選擇「忍術」指令，再將游標移至伙伴身上按下A鈕或C鈕便可使伙伴的體力回復至最高值。



這忍術的消費值一次消費10個單位。

裝備

「裝備」指令可用來配戴得到的武器及防具。選擇「裝備」指令後，擁有的武器及防具便會顯示於左側的副視窗中。而現在正裝備的武器及防具會有一個小的紅色標誌閃動。若要選擇其他的道具，在選擇後按下A或C鈕即可。裝備時只能一樣樣地來裝備。



而且，大游標所指的攻擊力及防禦力將會顯示於右側的副試窗中。

狀態

選擇「狀態」指令，按下A或C鈕後，則此人物的狀態會依①能力值、②裝備、③持物、④人數的順序顯示出來。

■能力值　顯示此人的能力值。從上至下依序爲段位、移動量、體力（現在值／最高值）、忍法力（現在值／最高值）、攻擊力、速度、防禦力、經驗值、所持金額（風之軍團的總額）來表示。

經驗值以100爲單位提升㈠個段位。

■裝備　持有裝備的一覽。現在的裝備會有紅色標示。

■持有物　所持有物品的一覽。

■忍術　所持有忍術的一覽。現在可使用的忍術會有紅色的標示。



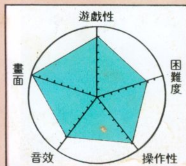
太平記

太平記

□原作公司：NHK-SW
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥8700

參考資料：報導76、78期

太平記是以鎌倉時代後期為其時代背景。這時，衆武士眼看著北條氏的專制及幕府一日日的逐漸腐敗，他們便決定與朝廷共組討伐幕府的雄兵。在這些討伐幕府的軍隊的組成及整個討伐過程，造就了許多如足利尊氏、楠木正成、新田義貞等時代英雄。但，在討伐結束後，他們也各自形成其勢力範圍，彼此勾心鬥角，而使得日本又再度的陷入動亂之中。



操作方法

■開始鈕
使遊戲開始。還可使劇情介紹跳過。而且在一騎討時，可以此鈕來使遊戲暫停。

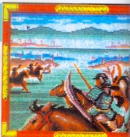
■方向鈕
可使地圖畫面上的游標移動，指令的選擇、武將的移動。

■A鈕
一騎時使用使可「退卻」。

■B鈕
以此鈕來作命令的取消。

■C鈕
決定劇本及出陣武將、及指令定及實行。

合戰介紹



這就是合戰的系統!!

在與敵人戰鬥後便會進入戰鬥畫面。對於敵人部隊的配置我方也要作適當的應對。而且，為了對抗敵人的陣形，我方在陣形的選擇上也要謹慎小心。在按下C鈕後便可指揮部隊了。

壹、部隊配置

最初，先看看敵人的配置部隊再決定要增、減那些部隊的兵數。

要速攻時，最好多帶些騎馬隊，若要守備時，則可利用弓隊。若將兵力分成太多隊，則每一隊人數變少。

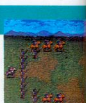

要好好考慮以那一個部隊為主力及各部隊的配兵。


一旦合戰開始，則悔也已太遲。

貳、陣形選擇

當部隊兵數不多時，陣形最好用〝左はじのくさび〞，這樣便可攻守兼顧了。使用中央的鶴翼之陣若無兵力上絕對的優勢則很容易失敗。除此之外，應多利用陣形來捉敵人的騎馬隊及弓隊。

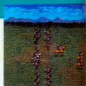

選擇可與敵陣形及部隊配置對抗的陣形。


再堅強的陣形，也突破的弱點。

參、部隊的指揮

在部隊移出時若按下C，則便可指揮這部隊的士兵。在敵人少時，應一口氣突擊敵人，而在敵人多時則決不可過度前進，應先一邊一弓隊迎擊敵中心，一邊取得地形上的優勢才可。

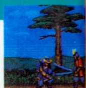

可依部隊的特性來指揮作戰。


從防守到攻擊的時合將是勝利的關鍵

肆、一騎討

若大將與大將接觸，則會變成一騎討的畫面。此時可以弓或刀來決勝負，而勝的一方則會將敵人數盡消滅。這方法雖很有效率，但一旦我方輸了，則兵士也會損失掉。


在馬上以弓或刀對打，先倒下的一方將損失慘重。


利用敵武將踩過來，用刀斬斷他的腳

●30
在足利帖新田帖腳本，劇情。有名的於各胎景，並玩進行迹

足利尊氏
足利直義
千寿王
楠木正成

遊戲方法

●30部劇情



在遊戲中分為「足利帖」和「楠木·新田帖」二大部份的腳本，並且各有15部劇情。「太平記」中有名的合戰——呈現於各腳本中，而這些劇情都是以「太平記」的故事為背景，並依年代來設定。

玩家只要選「足利帖」或「楠木·新田帖」，即可進行遊戲。只要滿足該劇情條件即可再到另一劇情。

■足利帖

1. 六波羅攻擊
2. 中先代之亂
3. 佐夜中山之戰
4. 相模川合戰
5. 鎌倉奪還
6. 竹下合戰
7. 進攻京都—宇治
8. 進攻京都—瀨田口
9. 進攻京都—淀·山崎
10. 占據京都
11. 顯家登場
12. 打出濱之戰
13. 多多艮濱之戰
14. 白旗城之戰
15. 湊川決戰

■楠木·新田帖

1. 赤板城攻防
2. 天王寺之戰(1)
3. 天王寺之戰(2)
4. 千早城攻防
5. 義貞舉兵
6. 分倍河原合戰
7. 鎌倉幕府陷落
8. 矢作川合戰
9. 手越河原合戰
10. 竹下合戰
11. 防禦京都
12. 顯家登場
13. 打出濱之戰
14. 白旗城之戰
15. 湊川決戰

太平記

武將介紹

這些能力值表示各武將於各舞台初登場的初期設定值



●他雖是對建武新政功勞最大的人，但不久之後他便會叛變。他在湊川的戰爭中大勝宮方。之後成為征夷大將軍且開創足利幕府。

狀況	
戰級	3
体力	80
武力	134
知力	145
人德	97



●與兄尊氏一同行動，大力為復興源氏而努力。但幕府成立後與高師直的對立表面化，最後被尊氏所毒殺而斷其生涯。

狀況	
戰級	3
体力	106
武力	144
知力	103
人德	85



●尊氏之子，四歲時當倉鎌的新田義貞攻入時以父之名參陣。其父親死後他便成為二代大將軍的征夷大將軍足利義詮。

狀況	
戰級	1
体力	2
武力	7
知力	9
人德	20



●他是順從朝廷的聖旨的討幕大將。新政後與被叛朝廷的尊氏對立。在湊川以南朝方的主將身分與從九州東上的尊氏對戰。

狀況	
戰級	3
体力	69
武力	148
知力	149
人德	98



●從赤阪城以來他便一直追隨兄正成，而身經大小各戰役。於湊川之戰時與兄互刺身亡。他的「七生報國」廣為後世流傳。

狀況	
戰級	3
体力	91
武力	140
知力	95
人德	66



●受到朝廷的命令消滅攻入鎌倉的幕府。他身為宮方的主將，在湊川與楠木正成連合隊抗尊氏的攻擊。

狀況	
戰級	9
体力	74
武力	143
知力	132
人德	89



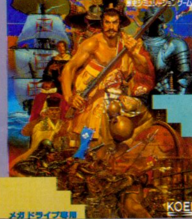
●他是新田義貞的弟弟，從打起討幕的旗幟後，但助其哥哥轉戰於各地。在義貞死的四年之後，他也因病死在伊予。

狀況	
戰級	9
体力	80
武力	129
知力	124
人德	82



●近江的守護，以波娑羅之名廣為人知。雖曾效忠高時、宮方、尊氏，但在效忠尊氏後，即變得忠心耿耿不再持有叛變之心。

狀況	
戰級	6
体力	70
武力	121
知力	117
人德	78



信長野望 武將風雲錄

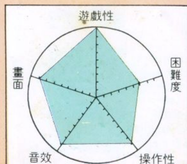
信長の野望武將風雲錄

□原作公司：KOEI
□發行公司：KOEI
□標準價格：￥11,800

參考資料：報導74、76期

統一天下後的織田信長，最初只不過是尾張的一豪族。

這款遊戲便是以信長為故事背景，且備有兩個劇本供你選擇。其中一個是以1555年信長平定尾張的〝戰國動亂〞。另一個是1571年與淺井、朝倉的連合軍戰於姊川，及以三好、六角、一向一揆等勢力作動的〝信長包圍網〞。操縱者不但可以選織田信長為主角，還可以扮演其他諸侯的角色。那麼，我們一起來看看遊戲內容吧！



人物介紹

雖標題定為信長的野望，但遊戲的各項設定並不是完全都對信長有利。

操縱者不但可扮演信長，還可以扮演其它的諸侯！接著，就來看看各諸侯的實力吧！根據各劇本因有些諸侯已占有數國領地，所以操縱者在選擇主角便可一邊參考各諸侯的勢力範圍來決。若各位玩家對日本的各諸侯的實力是無法了解，那我們推薦你使用島津

上杉兼信（越後）



被稱為後越之虎，是武田信玄的對手。其家巨包括柿崎景家等名將。若不是被冬雪所封閉，他將是能得到天下的能人之一。



武田信玄（甲斐）



以風林火山的旗幟集合了各名將。擁有內藤昌豐、山縣昌景、馬場信春、飯富虎昌、真田一族等忠巨。

織田信長（尾張）



正對織田的內亂及一向一揆的動亂感到非常煩惱。他集合柴田勝家等人向統一天下的難苦道路前進。

今川義元（駿河）



與武田、北條同盟的關東名將。他雖本身能力很高，但身邊卻沒什麼名將。在桶狹間被信長打敗。

島津義久（薩摩



九州的一位
。雖國境小
用地利則可
州。他可於
川後成為新政府的中

其它的有名諸侯

以下是在歷史上大大有名的各大諸侯。這也是要對高級者推薦的。

伊達輝宗 (1544-1585)
北条氏康 (1515-1571)
三好長慶 (1523-1564)
朝倉義 (1533-
毛利元就 (1494-1571)
長宗我部元親 (1539-1599)
本願寺光佐 (1543-1592)
徳川家 (1542-

走訪國內各式各樣的人後……

在遊戲的進行時，便可發現在各國移動的浪人及走訪在國內的各能人異士。其中將會有各種事件發生。若有一名名叫山師的人跟你說「去找金山吧！」則你便可放心，一定會有金山發現，但有時會被它國的忍者所盜走。所以，在遊戲中要注意各種情勢變化。

▼在發現金山後，有時被忍者搗亂。



這就是兩部劇本的時代背景

戰國動亂

信長為了平定位於尾張中織田家族的內亂及鎮壓一向一揆，使得信長在通往統一天下的道路上陷入難辛的狀況下。

而且，此時唯一的同盟美濃的齊藤道三也在1556年因道三與義龍親子間的鬥爭而破棄。所以在1555年時信長不但沒有兵力去統一天下，就連防止它人入侵的兵力也不足。

而且，在其它地方還有如武田、上杉、今川、毛利等名將環繞著。所以信長能否稱霸就要看你在〝戰國動亂〞時的表現了！

信長包圍網

與三河的德川連手打倒今川義元及在美濃及伊勢成功的實行攻略，使得信長勢力擴張的時期來臨了！但，在畿內卻還存在著很多反信長的勢力存在。如越前的朝倉、甲斐的武田、越後的上杉、相模的北條及安芸的毛利等。而且，信長的得力助手淺井被長政所拉走。且淺井還與朝倉連手向信長挑戰。雖然信長在姉川打敗淺井與朝倉的連合軍，但這卻使反信長的聲浪更為高漲。使得信長的命運受到了空前的挑戰。這就是信長包圍網的時代。

合戰　增加兵力及擴張領地須同時進行

通常當你在進行遊戲時，武將及兵士數會逐漸增加。因此，必須支付給武將及兵士數的俸祿的米及金也會跟著增加。

為了防止它國的侵略，各諸侯用兵士及將軍的軍事費用也會提高。這樣一來，本國的生產便會日漸不足。所以，一定要擴張領地才能提高收獲量。

實際上，當時的諸侯也是為此而大肆擴張領土。所以，戰國的合戰也可稱之為經濟戰爭。



遊戲重點

兵士在訓練後其訓練度會上升，但當徵新兵時，訓練度便會再度下降。而且，兵施會使忠誠度上升，所以要多多利用戰鬥力較高的武將。且在兵士數及費用上要多多注意。

合戰前夜

在合戰前可先作各種措施。例如：預先攻入的國家便可利用〝對外〞指令來使用戰前的戰略，以使它國混亂降低國力，或於此時向同盟求取救兵。

在請援兵時，最好要選友好度高，又與戰場相臨的國家。而且，操縱者也可以利用合戰來提升與同盟的友好度。



◀合戰前利用各種適當的指令使敵人混亂。



◀簡潔的標題畫面。

合戰的三種戰法

在合戰中可分成（野戰及籠城戰（守備時）、及海戰等。合戰展開時，將兵士配給各武將，然後決定部隊的種類。部隊的種類有步兵、騎馬隊、鐵砲隊。且各有其特徵：步兵可用來攻城門，而鐵砲隊則可作間接攻擊，但碰到下雨時則無法使用。騎兵隊的移動力極高有利於野戰。而且，在海戰時若尚未造好鐵甲船，則會陷入艱苦的戰鬥中。尤其若不時常作戰則技術力便會不足。



◀攻城時，派步兵去攻破城門是一大重點。

◀在晴天時對有鐵砲隊的一方有利。



◀在剛開始時要儘量避免海戰。

namcot

球界道中記

球界道中記

□原作公司：NAMCO
□發行公司：NAMCO
□標準價格：￥6000

參考資料：報導65、67期

或許瞭解電動版的人看到這款軟體時，會有「這是、這是…」如此地想，對了，正如玩家們所想，這款遊戲是以「妖怪道中記」的主角，太竹加入球隊中為中心，為一款具有強烈演技色彩的棒球遊戲。但可以放心的是，這些都在正統派的構築之下所產生的基本概念。這也就是說，在沸騰的熱鍋中，加入正統派，在溶解之前，添加調味料的感覺。亦即從棒球中取出精髓，而且以很簡單的方式設計而成的，可說算是最具遊戲性的作品。

遊戲性
困難度
操作性
音效
畫面

操作方法

■A鈕　用它來切換打者、投手資料之視窗。
■B鈕　用它來短打、跑壘、牽制、持球踩壘等。
■C鈕　打擊、回壘、投球、傳球、撲、跳。

畫面介紹

守備畫面
跑者顯示

①投手與打擊者可在「でつかい」模式上好好的一決勝負。當在擊出球與盜壘時，畫面自然會轉變成“守備畫面”，而且表示出跑者所在之位置。

顯示跑者的視窗

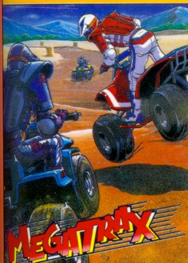
②在壘上有跑者時，在「でつかい」模式中將會有跑者視窗顯示出來，這樣一來，就可以清楚的觀察跑者的動態，而適時的給予牽制。

記分欄
球數顯示
投打畫面
資料
選手狀況
力量、
技法
腳力
資料
體力
曲球
變化球
指插球
成績
打擊率
全壘打數
盜壘數
失誤數
以Ⓐ鈕來切換
成績
防禦率
局數
被安打數
三振數

③投手在做出投球動作前，若押下Ⓐ鈕，便可切換來看選手的資料及成績了。「ちょうし」（選手狀況）及「スタミナ」（體力）都以25點為一個變換單位。50以上以藍色表示，50～25以黃色表示，25以下則是紅色，若變成紅色最好盡快換人。

操作一覽表

攻擊				守備				投球					其它	
長打	短打	跑壘	回壘	接球	撲球、跳	傳球	持球踩壘	球路	投手位置	投球球種	變化	牽制球	暫停	資料及成績切換
方向鍵＋Ⓒ鈕	方向鍵＋Ⓑ鈕	方向鍵（壘包指定）＋Ⓒ鈕	方向鍵（壘包指定）＋Ⓑ鈕	以方向鍵來移動	接球的瞬間按方向鍵＋Ⓒ鈕	方向鍵（壘包指定）＋Ⓒ鈕	接球後以方向鍵＋Ⓑ鈕	以方向鍵移動→Ⓒ鈕	以方向鍵移動投手	Ⓒ鈕＋方向鍵	投球後以方向鍵控制	方向鍵＋Ⓑ鈕	開始鈕	A鈕



四輪機車賽

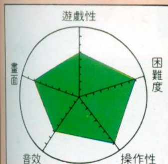
MAGA TRAX

メガトラックス

□原作公司：NAMCO
□發行公司：NAMCO
□標準價格：￥6000

參考資料：

這是一款不太正統的賽車，必須接受地形的嚴重影響，加上變形的越野機車，正是本遊戲的最大特色。也能和朋友一同享受這賽車遊戲的樂趣，奔馳在爛泥沼地，泥土濺得滿場都是，徹底感受到越野機車的真實感受。當然遊戲有很多比賽的場地，可以任君選擇，操作簡單容易上手，只要選中喜愛的四輪越野機車，立刻可駕車上路，展開那精彩刺激的機車大賽，加足馬力即可獲得最後勝利。



操作方法

■A鈕　剎車
■B鈕　油門
■C鈕　變速器（手排時使用）以此鈕來變換L（低速檔）與H（高速檔）。
■開始鈕　遊戲暫停
■方向鈕　以左右來控制方向，以上下來控制飛起的距離上表示高高躍起。



畫面介紹

1 在事先決定的圈數下，先到達終點者為優勝者。
2 若無法於剩餘的時間繞行一周，則視同退休，退出比賽。
3 二人同樂時以一覽畫面所決定的圈數來對戰，當分出勝負時，則遊戲結束。
4 若二人同時遭到退賽，則不分勝負。



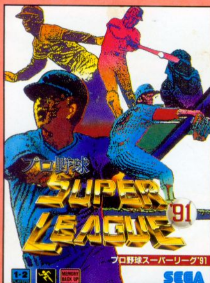
★好好利用跳躍！





種類的機型等著你來選





SUPER LEAGUE91

プロ野球スーパーリーグ91

□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：¥6800

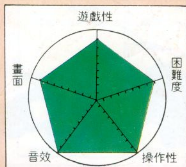
參考資料：報導70期

在這款「91野球聯盟」裡，日本的12個職棒球團及這些著名的職業選手將會原原本本的逐一登場。

除此之外，此款軟體將會使您能夠深刻的體驗到如現場般實況的真實感及體驗實際棒球中比賽的臨場感。

到底，激烈的錦標賽的最後勝利會落入何隊手中……？

而且，在新設的三個球場之中，還會有精彩的戲劇呈獻在您的眼前哦！



畫面介紹

■對決畫面

投手投球、打擊者打擊的畫面

●打者對左投或右投的適應力
表示出此打者善於處理左投或右投的球路。

局數與得分 / 3壘跑者 / 打者的所屬球團 姓名 背號 / 打擊率 / 全壘打數 / 打者對左右投手的適應力 / 投手的體力 / 好壞球顯示 / 一壘跑者 / 守備替換 / 投手的所屬球團 姓名 背號 / 防禦率

操作方法

進攻時

打擊與跑壘

打　擊

以方向鈕決定站立位置，再押下C鈕。



在將球擊出後，打者會自動跑向一壘。
在投手作出投球動作後按下Ａ 鈕即可。

跑壘

跑者有２人以上時，要一個個指定壘包。

■跑壘
一邊以方向鈕來決定前進的壘包，一邊按下B鈕。
．在投手投球前——→離壘
．在投手投球後——→跑壘
．在擊出球後，選手會自動跑壘。





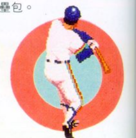


■回壘
一邊以方向鈕來決定所想回去的壘包，再按下C鈕。若已踏上下個壘包，則無法再回壘。

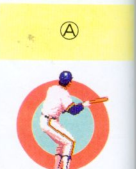


■盜壘
在投手作出投球動作之前，即按下Ａ鈕，則在壘上的全部跑者便會跑出，往前盜壘。

■滑壘
在跑者接近下個壘包時，若按下Ａ鈕，則跑者便會快速滑向壘包。

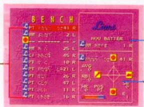


Ⓐ



代打

若要換上代打，則先要按下開始鈕來使遊戲暫停，然後再按下C鈕。在後補的球員中，以方向鈕（▲▼）將選手選出，然再按下C鈕來決定。



將不會顯示出已於這場比賽中出場過的選手。

現在打席的打者

能力分析

守備時

投球與守備

投球

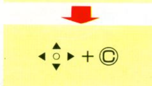


■投球

①先決定投手的投球位置。再以方向鈕來設定投手的入球位置。



②接著，以方向鈕來選擇球速，按下C鈕後球即會投出。



若不按方向鈕而直接按下C鈕，則投手會自動投出快速球。

在球離手的時候，可以方向鈕的左右來決定球路的前進路線。

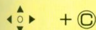
■牽制

①按下B按後畫面變為守備畫面。

守備畫面▶



②以方向鈕來決定欲牽制的壘包，再按下C鈕投出。





守備



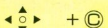
■接球

以方向鈕來控制野手的移動來接球。一但野手碰到球則表示已接住球。



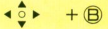
■跳起接球

在球接近時，以方向鈕來控制選手身體，使其靠向球的位置，再按下C鈕，則野手會跳起接球飛撲接球。以方向鈕來指定欲將球傳至的壘包，再按下C鈕投出。



■傳球

為了刺殺從壘中跑出的球員時所用的技巧。



■持球踩壘

以方向鈕來決定欲跑向的壘包，再按下B鈕。這樣，這位持著球的野手便會跑向這個壘包了。



選手替換

守備位置變換

在守備時，守備位置的變換包括「FOWARO」縮小「NORAL」（普通）「BACK」（擴大）三種。

這可於對決畫面下以按下A鈕來變換。

守備位置

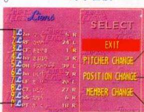


更換球員

可以派上救援投手及代打，而且還可以變換守備位置。

若要更換球員，必須於投手作出投球動作前按下開始鈕，來使遊戲暫停，再按下C鈕。

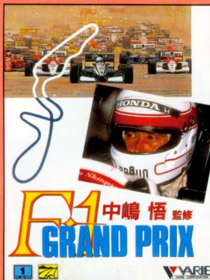
這樣一來，便可進入選手決定畫面。在這個畫面之中決定所要派上的選手。



▲選手決定畫面

・可以方向鈕（▲▼）來選擇欲變更的指令，再按下C鈕來決定。

☆以「選手決定畫面」來進行選手的替換。



F 1 英雄

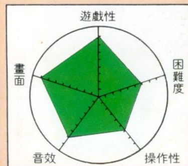
F1 GAND RPIX

□原作公司：VARIE
□發行公司：VARIE
□標準價格：￥7500

參考資料：

這是中嶋悟先生所監修的最後一款遊戲。視點是從上往下俯視型的，玩家要操縱方向盤，在眞實化的模擬賽場中，比賽16場。

你可以從15隊中，選擇自己喜歡的隊伍，但是每一隊都有在哪一場比賽中，必須採取什麼重點的契約，如果期望過高，契約被取消就遊戲結束了。因此，不見得比賽得勝就一定順利過關。這也似乎在隱喻中嶋悟先生的人生競賽經驗，值得我們借鏡。



操作方法

■方向鈕
●以左右控制方向。
●以上下來換檔，上高速檔，下低速檔（比賽開始後因檔數不明，所以即使按下A鈕也不會前進，要先將其換至一檔。）
★游標及畫面的移動可以上下左右來控制

■A鈕
●油門〝押下即加速，放開即減速。〞
★也是此遊戲的決定鈕。

■B鈕
●刹車按著就會減速。☆可對決定的事項作取消

■C鈕
●遊戲中不使用☆（與A鈕相同有決定作用）

■開始鈕
●可使遊戲暫停。（在暫停時同時按下A、B、C鈕則遊戲中斷，表示退出或終了。）
※A、B、C鈕的功能可於OPTION中變換。

場地標示



①場地圖（紅色表示自己的賽車藍色表示電腦的賽車位置）
②自己正駕駛的賽車（依前進方向迴轉移動）
③所剩的周數
④開始後的總合時間
⑤一圈最短時間
⑥機件故障時顯示
⑦顯示下一個轉變的方向
⑧現在的速度
⑨所在檔數（依賽車分成4～7檔）
⑩轉速表

設定畫面介紹

在標題畫面上，選擇了≪G.P.MODE≫後遊戲開始。由中嶋悟選手開始，共有15隊30名對手可展開F1大賽的15戰模式。

（契約條件畫面）

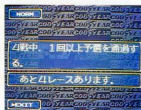
會表示出每隊各4戰的普通畫面。若在這4戰中一一過關則便可得到續約的契約。若在同一隊的4戰裡無法一一過關則遊戲結束。

〔預選、決選〕

長途耐力賽模式中，各競賽分預選和決選，預選是以一圈的成績作為選擇標準，從中挑出最好的8位選手出場。所以決選時一共只有8台車子入場較技。



≪普通畫面≫



≪各隊契約條件畫面≫



≪預賽前畫面≫



《決選前畫面》

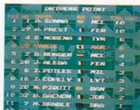


《預選時落選畫面》

〔結果〕

比賽終了時會顯示各比賽的成績及全部比賽的積分總成績。主角的資料會以紅色來表示。


《比賽結果畫面》



《積分表示畫面》

〔結果２〕　按照各種比賽的結果，畫面也會跟著不同哦！而且，中嶋悟也會依你各式各樣的建議。

〔退休・比賽終了〕　在預選時落敗或想休息不要繼續比賽時，便可按下暫停鈕後，再再時按下Ａ、Ｂ、Ｃ鈕。

畫面介紹

在這款遊戲中機件的設定可分成導流板、輪胎、懸吊系統、引擎、方向盤、剎車。而且各機件可分成A~E５個種類。



各機件介紹

〔導流板〕



在賽車前後裝上的導流板。以此來利用空氣的動力。等級Ａ的導流板會使氣流向下壓來高抓地力。等級Ｅ的導流板雖使氣流向下壓的力道不足，但它會提升賽車的最高速度。

〔輪胎〕



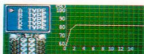
依各種狀況輪胎有更換的必要。等級Ａ的輪胎雖抓地力不足但耐久力卻最好。若換成等級Ｅ的輪胎雖耐久力會下降，但抓地力卻最強。

〔車體吊懸製置〕



轉變的能力，可控制整體的方向平衡性。等級Ａ可減少對底盤的負擔。若換成等級Ｅ雖對底盤負擔較大但加速力也會上升。

〔引擎〕



這是整台車的心臟部分。雖等級Ａ的最高速較低，但其加速力較佳。若換成等級Ｅ雖其加速力不高，但最高速度卻會提高。

〔方向盤〕



等級Ａ為UNDER STEER，等改Ｅ為OVER STEER。

〔剎車〕



碳纖維製的碟剎。在減速時使用。等級Ａ雖耐久力較高但剎車時間花費較長。等級Ｅ耐久力雖段低，但卻可快速降低速度。





厲害的敵人陸續登場！

你可從全部16個場地與各測試場地中選出喜歡的場地來進行賽車的模式。比賽共繞場五周。

〔賽車〕

主角可操縱的賽車共有16種，你可從中選出自已所喜歡的機型。初期狀能為Ａ、Ｃ、Ｓ隊。

〔路線〕

你可從17個路線中選出自已所喜歡的路線。初期狀態是U.S.A. GRANDPRIX巡迴賽。



《場地選擇畫面》

〔退休〕

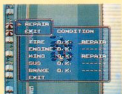
想中斷比賽的時候，先使遊戲暫停，然後同時按下Ａ、Ｂ、Ｃ鈕，接著比賽便結束了。

〔試跑〕

可先練習以熟悉環境。此時不會有其他的對手來干擾。繞完五周後便結束。這個模式請自行設定。在想結束時，先使遊戲暫停再同時按下Ａ、Ｂ、Ｃ鈕。

〔修護站〕

在進入修護站後便可進行車子的修理。修理分成自動與普通２種，在初期狀態下為自動模式。其變更可於OPTION模式中選擇。



《進入修護站畫面》

《自動》

受損時，它會自動修理其各組件。

《普通》

自已選擇修復的組件修理。

作業終了後便會回到比賽畫面。在加速時不要忘了先將檔排入一檔。

F1英雄

瘋狂賽車

OUT RUN

アウトラン

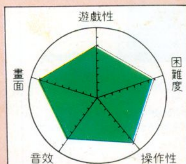
□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥7000

參考資料：報導69、71期

開著大紅色的愛車，奔馳在海風吹來的海岸線上。助手席又坐著金髮美女，收音機播放著悅耳的音樂。有這樣華麗的緊張場面就是MD的賽車遊戲「瘋狂賽車」。

這遊戲的目地就是要在限制時間內，通過各個檢查點，然後奔向終點的賽車駕駛遊戲。一定會令你著迷不已。

屆時玩家們可在家中的電視上無限瘋狂的奔馳了!!



操作方法

■開始鈕　遊戲開始
　　　　　遊戲中暫停
■A・C鈕　加速
■B鈕　剎車
■方向鈕　◀▶用來左右移動車身▼▲用來變換車檔

★加速／剎車／變檔鈕的操作可於OPTIONS模式中變更句點。



畫面介紹



①剩餘時間
若變成0則遊戲結束

②速度表
此速度表與里程表以里來表示時速

③排檔表示
L：LOW
H：HIGH

④分數

⑤圖數
表示所需時間

⑥舞台
現在正駕駛的舞台

●道路選擇

若畫面出現右圖般的標示則不久之後道路便會分為兩條，要預先決定所欲前進的方向。



舞台介紹





上海III

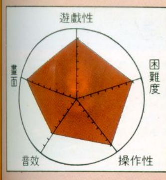
DRAGON'S EYE

ドラゴンズアイプラス上海III

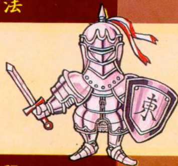
□原作公司：MEDIAGENIC
□發行公司：HOME DATA
□標準價格：¥5800

參考資料：報導70期

從海外的個人電腦版，移植到國內個人電腦、PCE等家庭用遊戲機，內容深奧又受到極高評價的「上海」在MD版上已加入了全新的「龍排列」系統。這款遊戲除了麻煩牌之外，也加入獨特繪圖牌的幻想模式，玩起來會有較新鮮的氣氛。而且，2P對戰「上海」的自由模式，一面考慮順序一面使牌消失為爭取過關的錦標賽模式，以及搭救的幫助模式等多樣性的模式加入，趣味相當高。



操作方法



方向鈕 —— 使游標移動。
開始鈕 —— 使遊戲暫停／解除暫停。
A鈕 —— 牌的選擇／決定。
B鈕 —— 各種指令的決定。
選擇後牌的取消。
C鈕 —— 各種指令的取消。
打開視窗／關閉視窗。

遊戲的流程



屠龍時

・將牌以開始鈕翻向上。
・按照規則將牌從龍的身上除去。



換人操作

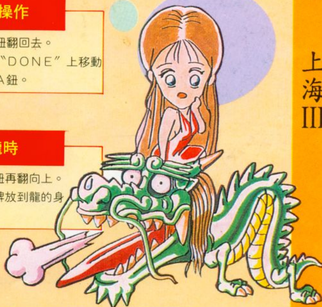
・將牌以開始鈕翻回去。
・在畫面上在〝DONE〞上移動游標後再按下A鈕。



屠龍時

・將牌以開始鈕再翻向上。
・按照規則將牌放到龍的身上。

※1PLAYER時，可以開始鈕來作換人。



遊戲方法

從往上堆積的牌中選出花角相同的牌，以兩枚為一組將其從畫面上消除。在牌的選擇消除時，只有那些左，右任一方或左右兩方沒有其它牌連著的牌才可消除。而且，只要牌的上方還疊有其它的牌或無法完全看的牌的花色圖案時則也無法將其消除。過關的要件在於小心謹慎的選擇，將畫面上的牌全數消除。



瘋狂賽車　上海III



超鬥龍烈傳

DINO LAND

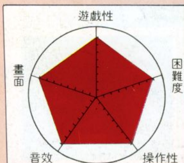
超鬥龍烈傳ディノランド

□原作公司：WOLF TEAM
□發行公司：WOLF TEAM
□標準價格：￥6800

參考資料：報導63、69期

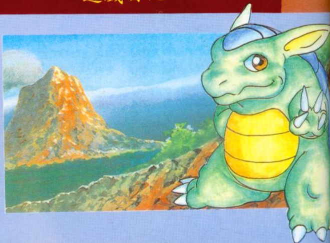
事情必須追溯至一億數仟萬年前，在侏羅紀進入白亞紀時的原始世界時，有一位…不！應該說是一條龍中的英雄誕生了！牠看起來雖僅是一隻小恐龍，但牠可將全身捲起似彈丸一般以身體來擊倒比牠體積龐大的大恐龍，這就是恐龍的新生代，「迪諾君」！

爲了要保護在原始世界中倍受兇惡肉食恐龍及巨大恐龍騷擾的愛人，迪諾君將展開驚天動地的大冒險!!



遊戲目地

爲了在充滿凶惡肉食恐龍與巨大恐龍的世界中能保護芙蘭蒂（迪諾的女朋友），迪諾君便開始展開牠的冒險活動。



畫面介紹



①所剩球數　②加分計算表

③１與２ PLAYER

在二人同時進入遊戲時，在這會顯示現在的操縱者是１Ｐ或２Ｐ。

④得分

⑤彈球板

使用這個彈球板可將全球狀的迪諾打回，來得取分數。

⑥球

遊戲方法



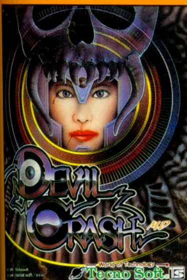
這款軟體「超鬥龍烈傳」的世界大致可區分為陸地面、海底面、空中面三個世界。為了能夠在各種不同的環境中移動，主角必須要以彈珠枱的遊戲方式來解決各種事件。例如，為了能夠於陸上面的空中移動，主角便非得到大鳥不可。但，要如何才能夠得到大鳥的幫助呢？這只有靠您親自來體會了，這也是這款軟體有趣之處。



附註

在這世界「迪諾島」的某處住著控制這恐龍世界的頭目舞台。頭目的舞台存在於陸上面，海底中，空中面的各處中，但要如何才能夠達到這一個舞台至今還被層層謎團所圍繞著。若能夠進入頭目舞台中，因迪諾即可以Ｂ鈕來變成恐龍形態，所以一定要善用球狀，即恐龍狀態的特性來打倒頭目。這樣一來，就可救出被關於頭目舞台中某處的迪諾君之女友芙蘭蒂，遊戲的進行也是以此為最終目標。





魔幻彈珠台

DEVIL CRASH

デビルクラッシュMD

□原作公司：TECHNO SOFT
□發行公司：TECHNO SOFT
□標準價格：￥6800

參考資料：報導73期

曾在PC－E版頗受好評的彈珠遊戲——「魔幻彈珠台」，也由特庫磨移植至MD版上了。

本款遊戲主要的舞台是由縱向捲軸的3面半所構成，和其他的彈珠舞台不同。

在MD版中的「魔幻彈珠台」新追加有4個加分舞台。捲軸畫面較PC－E版更加細緻，水準也提升許多。而且在BGM方面的素質也提高了不少。



畫面介紹

主要舞台

現在分數　所剩球數



BP（加分基準點）
BT（加分點）
BM（加分倍率）

在這款魔幻彈珠台中將有6個加分舞台隱藏著。若能完美的粉碎各個舞台，則將會有……！？

現在進入的加分舞台

加分清算畫面



現在的加分舞台

加分舞台



若能逐一將所隱藏著的加分舞台逐一完美的清除，則彈珠的顏色將會變為藍色，這樣一來，在這期間（一分鐘），所有的得分將會變為四倍之多。

按下開始鈕及▶◀鈕

押下A鈕　過關密碼表示

PASSWORD 這組過關密碼表示已記下現在所有的分數及剩下的彈珠數。

押下B鈕　現在的加分點表示

BD＊BT＊BM
＝加分點

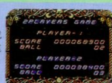
（加分基準點）（加分點）（加分倍率）

押下C鈕　名次表示（一人用）／分數表（2人用）



・一人遊戲時

在這裏會顯示出成績最好的5位選手及這次所得到的成績。



兩人遊戲時

在這會顯示出兩人的分數及所剩彈珠數。

舞台介紹

BT：加分點
BM：加分倍率



將被惡魔詛咒的世界奪回吧！

大顏面



魔法陣

破壞小骸骨後回轉便會停止。這時，若能進入此記號中則會變成加分舞台。

魔導師

1000點／打倒一次
5000點／打倒兩次～破壞
～BT上升

300點／打倒一次・冠／3300點
在變化7次後將會張開嘴巴通往BS－6

BS：加分舞台　BT：加分點
BP：加分基準點　BM：加分倍率

超鬥龍烈傳　魔幻彈珠台



宇宙繼承者

SOL-FEACE

ソル・フィース

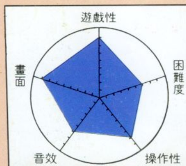
□原作公司：WOLF TEAM
□發行公司：WOLF TEAM
□標準價格：￥6800

參考資料：報導72、73、75期

在遙遠的未來，一約3000年代的中葉，有一種近似人腦、又具有感情系統的電腦——GCS—WT，完成支配了人類。

儘管人類用自各種方法，仍無法打敗這個「無機生命體」，就在幾乎絕望的狀況下，出現了人類最後的一線生機——靈能者。

這架白銀色戰機，會不斷的發出如冰柱般透明的閃光，似乎正象徵著人類的一線希望，新的歷史也將由此展開……。



畫面介紹



1. 我方角色
這是玩家所操縱的戰機—靈能者
2. 敵方角色
GCS—WT的無機生命體。
3. 提升威力寶物
這是從敵人宇宙軍手中所得到的寶物，可使自動威力提升。
4. SCORE
得分。打倒敵人後便會逐漸上升
4. HI—SCORE
至今為止的最高分記錄。
6. RANK 表示難易度。

操作方法

技巧性高的操作法

「靈能者」號機以方向鈕及A、B、C鈕來移動砲台及扣下板機，其整體操縱性非常的有技巧。

砲台的角度調整

在放開板機來使「靈能者」號移動時，自機的砲台角度也會因移動的方向而異。其角度的變化與自機的移動恰成反方向。

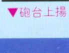
若按著板機來使自機移動，則砲台呈固定狀態。

▲砲台下降





◀砲台內關



砲台外開▶



▼砲台上揚

舞台介紹

西里斯

「靈能者」這次出現的宇宙區域即為住有3000萬人的太空殖民地。但這殖民地因遭受到無機生命體的侵襲而只剩下破碎的殘骸而已。



西里斯外部兵工場

這是位於西里斯與太陽系間的兵工場。在它外部裝有無數的砲台來阻止靈能者侵入這兵工場的內部。





人造太陽



靈能者號逐漸接近為實驗GCS－WT所射上的人造太陽。在這附近傳說有個蛇型的巨大生命體，若要前往太陽系，必定與它相遇…。在打散星際警備隊旗艦後，〝它〞出現了。

靈域P－1



「宇宙軍的正式巡航艦從左後方接近了！」在悲鳴中，米塞歐的聲音在附近響起。要小心不要使靈能者撞上宇宙軍。但新武器ＢＲ－２２７的輸送並不在此巡航艦中。

冥王星基地



這是在冥王星上建設的宇宙基地。雖這條航線的守備較不足，但在基地上，要塞的主砲—巨大的雷射砲及哈魯巴特都已設置完畢。

衛星阿瑪魯迪亞



終於到達太陽系的靈能者已接近木星的第三衛星阿瑪魯迪亞。最接近地球的星際警備隊最強部隊在此時將會對你糾纏不休。但，只要能突破此區域，則便離地球不遠了。

頭目介紹

智慧型攻擊單位（CRAB BRAIN）



大型宇宙艦艇攻略用強襲揚陸型主機。它在潛入敵內部時會發揮強大武力，但它在對付小艦艇時無法發揮實力。

多功能步行戰機（EGG WALKER）



這是陸戰、警備等都適合的多功能量產型戰鬥機組。從它被廣泛的使用可看出這個頭目的能力應蠻強的。

高熱能生命體（HEAT VIPER）



這是生存於人工太陽附近的巨大有機生命體。因無人能活著離開它的勢力範圍，所以詳細狀況不明。

ＢＲ－２２７



這是宇宙軍的最新型攻擊武器。因還未被利用於實戰中，所以其性能至今還是一個謎。

哈爾巴特砲（HALBERD）



正式名稱應為哈魯巴多。這是正於建設中的冥王星其他的主砲，它不但威力強大，而且還有許多小砲在它四周。

星際旗艦（CROSADER）



這是木星駐留星際艦隊的旗艦。它的威力極強，被其它各艦隊公認為最強的星際警備隊旗艦。而且在艦上還配有最新型曲射型雷射砲。

主角介紹

艾利克・威廉（ERIK WIRRIAMS）



宇宙航員，23歲。因其過人的判斷力而成為靈能者號的飛行員。雖年紀尚輕，但駕機的熟練度及各方面能力都很強。

米莎歐・畑中（MISAO HATANAKA）



21歲。艾利克的夥伴對靈能者的設計有很大的貢獻。身為技術員的她，對電腦的操作有精湛的技巧。除此，她也是靈能者的射擊手兼航員。

靈能者號的提升等級寶物有以下四個種類。這些提升攻擊力的道具可分別裝在靈能者號的上、下、中央各塔門上。

1. **爆風者（BLASTER）**
   通常彈。



2. **廣角爆風者（WIDE BLASTER）**
   雙向通常彈。



3. **核融線（MELT RAY）**
   貫穿型雷射砲。



4. **燒夷彈（BURN BULLET）**
   連射性較通常彈差，但其破壞力卻是通常彈的四倍。



宇宙繼承者



外星人樂團

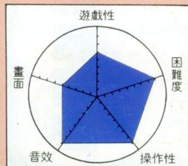
FUNKY HORROR BAND

惑星ウッドストックー ファンキー・ホラー・バンドー

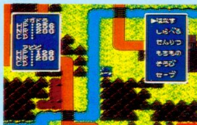
□原作公司：SEGA
□發行公司：SEGA
□標準價格：￥6800

參考資料：報導72、77、78期

從呼拉呼拉星飛出的外星人樂團正胡亂著讓他們的太空船飛行著，一個不小心使得太空船失控而墜落於某個行星上。在太空船墜落地點的附近有個小村落（FUNKY村），住在村落的一個小男孩以為是流星落下而跑過去一探究竟。而此時因此地正受到恐怖怪獸的侵襲到處都非常的危險。還好少年順利到達太空船處且與這樂團F.H.B的團貞成為好友…少年在得知外星人樂團的困難後，自願幫助它們而出發。



一般指令介紹



談話（はなす）與立於主角面前的角色對談

調查（しらべる）調查主角腳下的地方。

旋律（せんりつ）演奏主角所擅長的旋律。可以演奏各種旋律，主角必須要裝備上其樂

持有物 在使用擁有的道具及丟具時使用。

裝備（そうびつ）在主角要裝備物品時使用

記錄（セーブ）在想作遊戲記錄時使用。

戰鬥指令介紹



旋律（せんりつ）可選擇各種不同的旋律來演奏，因各有其不同的效果。

持有物（もちもの）可選擇使用各種持有的道具。道具的功能請參考接下來的介紹。

逃跑（にげる）當主角不想戰鬥時便可以此指令來逃跑。但也會有跑不掉的時候。

裝備（そうび）此指令可使主角於戰鬥中更換其它裝備或樂器。

寶物介紹



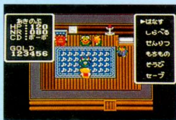
在FUNKY村中少年對F・H・B的要求是……

主角在遇見這些F・H・B的團員後，便急忙將這些人帶到自己的家中。在經過一番的閒談後他才知道，原來是這些人在飛行時因太沈醉於演奏樂器而害歡樂器了呢？還是頭腦有些問題呢？真是令人難以了解……

在這段劇情出現時，一切的音效都有配音人員的全力演出，這CD－ROM的效果一定要親身來嘗試才能好好的體會。在這裡，就讓各位先看看下方的連續照片！

而且，在這段故事中，你可以欣賞到克勞斯於太空船中拿著僅次於自己生命的寶貝薩克斯風的精彩演出。然後，領隊曼迪斯雖極想到毀壞的太空船上拿自己心愛的樂器，但卻因沒有村長的允許而出不了村子。此時，F・H・B的團員個個都露出一付非常沮喪的樣子。

在看到他們的樣子後，主角決定冒著危險到村外去幫他們取回他們心愛的樂器。看起來，這款遊戲的主角不但具有很大的勇氣，還是位善解人意非常有愛心的人，你說對不對呢？



遊戲從主角於房中與F・H・B團員談天開始。



外星人樂團

少年決定外出後便急著往村口出發，但他卻遭到村口的守衛所攔阻，因不懂得〝旋律〞的人便不可外出。在這裡所謂的〝旋律〞便是一般PRG遊戲中的魔法。但，要如何才能使主角學得〝旋律〞來走出這個村落呢？這就要讓操縱的人好好的在村中徹底的搜查了。雖這樣子很麻煩，但你可能會在某個地方或某種狀況下學得魔法哦！

在村中有好幾間民家及雜貨店、餐廳，等商店。村中的一切狀況都與傳統的RPG相同。但這款軟體在各重要的部份都會有配音人員為登場的角色配音哦！在斯萊依先生家中的2樓裡你可遇到女主角艾莉斯哦！她不但是個美女，而且聲音也非常的動人。相信你一定會被她慇懃的招待而流連忘返哦！

在學會〝旋律〞後，便可得到長老的允許可外出。接著到底會有什麼樣的事件等著我們的勇敢少年呢？（有關的一些細節，請參考本書〝外星人樂團〞的攻略。



這是女主角艾莉絲。咦〝旋律〞怎麼了？



嗯！還是不行嗎？長老真是太不通人情了！



就這樣從村中出發了！

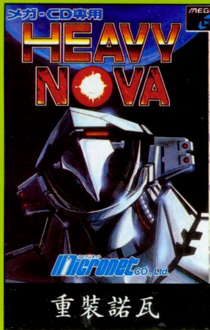


因受到長老的命令不許出村外，那只好找長老談了！



這是瞭望的斯勞依先生。聽聽他說什麼吧！





重裝諾瓦

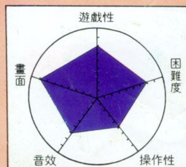
HEAVY NOVA

ヘビーノヴア

□原作公司：MICRONET
□發行公司：MICRONET
□標準價格：￥6800

參考資料：報導78期

21世紀初，地球是個和平的星球。但由於對資源只取不補，造成環境極度的破壞。此時，從兩千年前即對地球環境持有極大興趣而對地球持續了兩千年調查的阿基洛夫星人正式與地球取得接觸。地球也因接受到阿基洛夫星人而改善了環境狀況。但這只是短暫的假象，於阿基洛夫星人的陰謀下使戰爭再度爆發，雖經 8 年後戰爭結束，但因戰爭產生了某種可怕的部隊，這就是——重裝機甲……。



畫面介紹



移動画面

戦闘画面

①主角的能源表示
受到攻擊後便會減少。
②時間
各關的所剩時間表示。
③主角的能源表示
受到敵人攻擊後，會因所受攻擊的種
而減少。此數值不會回復，變 0 則死
④主角的各技巧威力
共分成 0 ～ 7 單位，數字越大表示威
越強。

0～2	什麼都做不出來
3	走、蹲、跳躍（但時間較短）
4～	可因此數值的多寡使技威力提升。

這雖會因時間而逐漸恢復，但若能源受損則回復速度便會變慢。
※VERY EASY模式以外，蹲著及跳躍時不會恢復。
⑤敵人能源表示
⑥敵技巧威力

操作方法



①	技巧的名稱
② 距離	使用鈕與此技畫面
③ 狀態	
④ 威力	
⑤	使用的角色名稱

伊達……………… I
薩姆……………… Z
德洛魯……………T
薩姆加斯達姆…ZC
加羅………………
伊達魯…………I

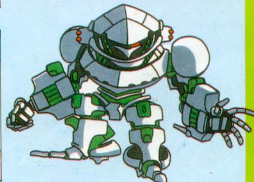
①	直拳
② 近身戰	
③	
④ 0～	
⑤T.	

①	背後攻擊
② 近身戰	
③	
④	
⑤T.	

重裝諾瓦

①	②	③	④	按鈕	⑤
跳躍	近身戰		4～	A	I.G.Z.ZC.ID
膝頂	近身戰		4～	B	I.G.Z.ZC.ID
拉起	接近時	敵倒下	4～	A	I.G Z.ZC.ID
高踢	中距戰		4～	B	I.G.Z.ZC.ID
跳踢	中距離		4～	B	I.ID
飛彈	遠距離	面對面	5～	A	I.G.Z.ZC.ID（威力消費值！）
單手投	接近時	面對面	4～	A	I.Z.ZC.ID
單手投	接近時	背後	5～	A	I.Z.ZC.ID
雙手投	接近時	面對面	5～	B	I.G.ID
後摔	接近時	背後	6～	A	I.G.Z.ZC.ID
長拳	中近距		4～	A	I.Z.ZC
回旋踢	中距離		4～	B	G







懷鄉號事件

NOSTALGIA

ノスタルジア1907

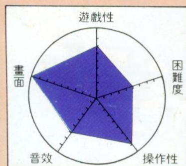
□原作公司：TAKERU
□發行公司：TAKERU
□標準價格：¥7200

參考資料：報導75、78期

1907年7月9日，美國·多蘭斯·阿特蘭帝克公司的豪華客輪懷鄉號在北大西洋航行中。

「敬告懷鄉號上的船員們！貴客船已被侵佔了。」當收到這份電報的同時，懷鄉號的各處也發生爆炸。隨後陷入不能航行的狀態，離援助到來日期整整有3天。

玩家將要以選擇指令的方式來扮演船長·阿休比或是比斯克，最後的目的，拯救懷鄉號上的乘客，就全靠玩者的推理。



操作方法

■方向鈕　●在選擇時可使游標移動。
■開始鈕　●在遊戲開始時及遊戲中記錄時使用。
■A鈕　●在決定時及▼游漂出現時使文字繼續時使用。
■B鈕　●取消已選擇的指令時使用。
■C鈕　●要使文字速度加快時使用。

畫面介紹



1 地名顯示區

顯示主角現在的場所。

2 主角姓名顯示區

顯示現在的主角姓名。

3 畫面顯示區

將現在的狀況藉畫面表現出來。

4 內心思想顯示區

依各種情形，顯示出主角（在姓名顯示窗上的主角）心中的真正想法。為了能方操縱者選擇各種想法及反應，在內心思想顯示區中會有各種選擇項目顯示出來後，操縱者便可移動游標，按下A鈕來選擇了。

5 訊息顯示區

顯示出劇中人物的交談。一旦在台詞下方出現▼游標時，則可以A鈕來使談顯示繼續移動。若不想看與遊戲進行無關的談話，則持續按下C鈕即可。

情緒程度介紹

反應顯示



		表示關心		
	恐嚇	感興趣	感銘	
逼問	打聽	普通	詢問	逃避
	攻擊	不關心	推開	
		無視		

相關圖

在詢問畫面下，對話會因各種不同的態度表示而產生不同的結果。下圖表示出的各種反應，將會在主角姿勢上表現出來，使談話的內容及結果受到影響。

反應顯示表會在主角態度改變時表示出來，而反應的種類如上圖所顯示的內容一般。而且依各種狀況會使可選擇的項目有所差異（最多13種）。操縱者可依自己的個性利用方向鈕來選擇，再以A鈕來決定。然後，談話的進行便會依操縱者所決定的態度而自然的發展。

舞台介紹

舞台 1

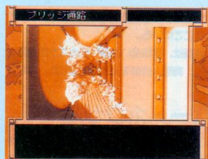
在通訊室中接到懷鄉號將遭爆炸的同時，機房便被爆破了。

懷鄉號也因機房遭到爆破而無法繼續航行。除此之外，船上的緊急用的小艇也全被破壞掉，使得船上乘客無法藉著這些救生艇逃走。

而且，船上的通信室也因就在機房旁而使得通訊設備也完全被爆炸所破壞掉。這樣一來，懷鄉號便無法與外界取得連絡而孤獨的漂流在大西洋上。



機房被爆破了！使得懷鄉號陷於大西洋海中而進退不得。



即使連通信室也被爆炸所影響。這樣一來，船上便無法向陸地求得救援了。

舞台 2　皇家套房A

這是位於船上第二層甲板上的高級房間。住在這裡的是擁有爵位頭銜的英國紳士羅巴特・阿休比。他也是海上保險的連帶保證人。

他在得知懷鄉號遭到爆破後，便開始設法與本國的保險公司連絡，詢問懷鄉號的保險金額。若懷鄉號一旦沈沒，身為連帶保證人的他，一定會與他英國的朋友一同破產。

這樣看來，他應可說是船因爆破事件而受害最大的人了。但在與他談話後發現，他似乎並不緊張，好像整個事件都在掌握之中一般……。



有些人將會僱用偵探迪南來查明誰才是爆破此船的犯人。

皇家套房B

這是懷鄉號中的另一間高級套房。住在這套房中的是一位名叫喬魯裘・布拉克的畫商。

這位畫商在巴黎非常受到藝術家們的尊敬，過著像帝王般的生活。而在衆人日夜的奉承之下使他的個性變得非常的傲慢。這傢伙實在非常的讓人受不了。看來這傢伙若不受到狠狠的教訓大概是改不過他這種傲慢的態度。若要向他打聽消息我看主角必須要花費相當大的工夫才行。他在船上雖沒有做什麼壞事，但卻是大衆痛恨的對象！



光看他的樣子就十分的惹人厭，真令人渾身不對勁。

隨從房間A、B、C

這些房間是位於高級套房對面的房間。這也是住於高級套房中的達官貴人帶的隨從所住的地方。這些房間從船頭算起共分A、B、C 3間。

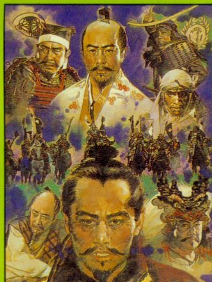
住在A房間中的是羅巴特・阿休比的管家歐利夫・伯伊先生。

然後，房間B中至今仍然空著，而在房間C中住著喬魯裘・布拉克的美麗秘書小姐露蒂・如克蘭。因布拉克是個非常傲慢的傢伙，所以主角與這位美人交談的機會也就變多了，這真是接近這位的大好機會，決不要放過哦！

附帶一點，據說她是船上的一位偵探雷蒙・迪南的女友，不知道是真是假？



既然身為隨從，想必一定受到主人的百般虐待？尤其是這位秘書居然要天天面對布拉克，唉！真可憐！



天下布武

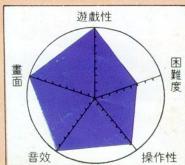
天下布武

□原作公司：GAME ARTS
□發行公司：GAME ARTS
□標準價格：￥7800

參考資料：報導68、70、72期

對喜歡模擬遊戲的玩家而言，遊戲在劇本的設計上，相當吸引人。本遊戲有 4 個劇本，每個劇本都是日本史上，非常有名的事件。其中第三個劇本「本能寺之變」，如選擇以織田信長來玩，結局會不一樣，因此！雖是 4 個劇本卻有 5 種類型。

在結束畫面方面，也有數種方式。玩者可以獨立諸侯的身份統一全國，或成為降伏的諸侯，而在其他諸侯之下完成國家統一，甚至也有全滅的可能性。



基本指令介紹

集模擬遊戲的期待於一身的這款「天下布武」其系統及武將將會使你大開眼界。接著就讓我們來看看各項資料吧！

依各種情況下各種命令

一年中由四個循環所構成，而每個循環中所要下的指令有 5 部份，其軍事及政略內容如下。

軍備・攻略指令一覽	
城狀況　想知道有關城的狀況。	寢返り　將鄰國武將挖角過來。
軍團一覽　可了解配下的軍團。	謀略　使重臣及諸侯謀反。
城一覽　擁有城池的一覽。	朝廷工作　從朝廷得到官位。
國一覽　與52個國家有關的情報。	進物　給別國寶物，提高友好度。
大名關係　各諸侯與朝廷的友好度。	同盟　組成同盟。與友好度有關。
移動　使未行動的軍團移至其它城池。	出兵依賴　讓同盟國出兵擾亂它國。
徵兵　增加士兵的數量。	脅迫　威脅別人使人降伏我國。
鐵砲購入　買入鐵砲。有限定數目。	降伏　使別人成為降伏我國的諸侯。
騎馬編成　買入騎馬。這編成非常重要。	知行　忠義上升。最大兵數下降也上升。
軍船建造　水軍力的上升。要有港時才行	褒美　給予金錢。忠義會暫時上升。
城的普請　使城的耐久度上升。有上限。	再編成　配下武將的軍團重新編成。
樂市樂座　商業度上升。依投資多少而異	重臣拔擢　指名新的重臣。
治水開墾　收入上升。依投資多少而異。	重臣追放　將重臣炒魷魚。
過料錢　臨時徵稅。統治度下降。	機能　讀取資料、記錄，遊戲終了。

解說戰鬥系統

戰鬥分成水軍戰（由海上攻入時發生。不可同時由海路雙方攻擊）、野戰（這是主要的戰鬥），及攻城戰三種。



▶水戰會自動進行。水軍力低時要小心！

◀正統的野戰開始。結果會影響攻城。



▶攻城失敗後，跑得慢的武將將會被抓走。

戰鬥時的指令一覽	
移動	戰場的移動。移動力因部隊而異。
攻擊	移動後接近敵人時便可攻擊。
後退	若有後動部隊則可後退。
武将情報	檢視武將的能力、兵力。
後詰め情報	若有後勤則可知此情報。
力攻め	可重覆攻城。但兵士損耗大。
兵糧攻め	減少兵士損失的方法。

各事件〝讓你歡喜讓你憂〞

在遊戲中會有各種事件發生。這些事件有些會使你興奮不已，而有些則會讓你十分氣憤。有利的部份包括使收入增加的〝豐收〞及使諸侯威信上升的〝官位の敍任〞等。而且還有〝諸侯的降伏〞（不要太高興得太早，這可能有詐）。然後還有會讓你關掉電源的飢饉及地震哦！



▲收入會增加，真令人高興。



▲朝廷來的使者授與官銜。



▲好好的善用每一位武將。



▲諸侯的滅亡，這是不是好消息？

忠於史實的劇本

這款軟體中共準備了四部劇本供你選擇。遊戲的最終目的在於使自己操縱的人物統一全國。而且，主角也可以聯合其它的降伏諸侯一起來完成統一大業。因此款軟體採用了超高速思想系統，使每一個劇本大約花15小時即可完成目標。

在此的各劇本中，都盡可能的將戰國時代的狀況呈現給您。例如實行樂市樂座後，會使寺社勢力的關係惡化。現在，一切的命運全在你掌握之中！

名稱	開始年	內容
群雄割據	1555年	從今川義元西上前5年開始
天下布武	1575年	從信長於長篠的合戰大勝武田軍後開始
本能寺之變	1582年	選擇信長從本能寺之變前，其它則從後開始
關原之役	1600年	在這使關原之戰再現



▲大迫力的合戰畫面就此展開。在遊戲中將隨處可見震憾動人的畫面以充滿戰國時代武將的特色來演出。

充滿迫力的合戰畫面

這款遊戲的另一項特徵即是除野戰外，你還可進行水戰。野戰時基本上以HEX來控制。這場合戰將會有動畫來配合整體的演出。而且，各音效也都配得臨場感十足喔！



▲這就是軍艦的畫面。描繪的非常精細生動。



▼戰鬥開始了，看雙方在砲火中奮戰真是過癮。

各地會有各種氣候型態

野戰時，天候也會作各種變化哦！在時間一刻刻的過去時，天候也會在畫面上不斷改變。此時，戰術的配合則顯得非常的重要。例如，因天候及時間會使我方看不見敵人。而且，在下雪及下雨時則無法使用鐵砲隊。而日照時間冬、夏也都不同。



▲天氣晴朗，微風輕拂，看來這真是個利於出動的好日子。



▲下雨時濕度非常的高。所以不要以砲攻，派出騎兵隊吧！



▲在下大雪的夜間完全看不到敵人的行蹤。這樣使無法攻擊了。



▲在山岳地帶會有大霧發生。這樣只有在接近敵人時才可查覺！

好好利用以下9種陣形

可選擇的陣形共有9種類。其中各有其攻擊或守備上的優點。所以要配合敵狀態及地形來配置。

鶴翼陣



魚鱗陣



雁右行陣



雁左行陣



偃月右陣



偃月左陣



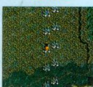
鋒矢陣



方圓陣



衡軛陣





密林戰士

EARNEST EVANS

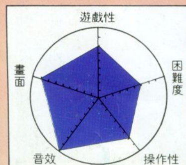
アーネスト・エバンス

□原作公司：WOLF TEAM
□發行公司：WOLF TEAM
□標準價格：￥7300

參考資料：報導68、72、75、77期

在秘魯的某個地方，烏卡亞里河流域附近的一個古代神殿中藏有一部叫〝列克羅諾米克恩〞的古書。為了使這部古書從長久的睡眠中甦醒及得到它的力量，冒險家阿賴斯特・依邦斯，由阿魯・卡澎所率領的黑手黨集團及這地區的古代邪教組織間便開始了一場激烈的爭奪戰。

在秘魯眩目的烈日下，到底暗藏著怎麽樣的大危機呢？英雄！早做好了出發的準備了……。

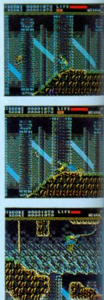


操作方法



■方向鈕　來控制主角作各方向的移動。
■A鈕　攻擊鈕。可使用武器來攻擊。
■B鈕　跳躍鈕。可使主角跳起。
■C鈕　選擇鈕。選擇武器時使用。
■開始鈕　暫停鈕。使遊戲暫時停止。

這些操作鈕的功能可於CONFKIG模式中自由變更。



特殊操作

可以方向鈕下方來使主角蹲下。

蹲下狀態時的操作

以方向鈕上來使主角站起來。
以方向鈕左、右來使主角蹲著向左、右移動。
再以方向鈕下來使主角整個人趴在地上。

黏在牆上狀態時的操作

以方向鈕上使主角呈蹲下的狀態。再按一次上則主角便會站起。可以跳躍鈕來使主角前轉。

水中的操作

可以跳躍鈕來使主角游泳。

高技巧的操縱法——長躍

1・可以用鞭子攻擊樹枝或鉤子，這樣便可鉤住這樹枝或鉤子了。
2・在鉤住東西的同時，按下跳躍鈕，則主角便可藉力進行距離較長的跳躍。長距離跳躍會因時間上的差異而使能躍過的距離產生變化。

開頭畫面介紹

開頭一覽～STARTING MENU～

遊戲開始前可作以下各功能的選擇。

GAME START
使遊戲從頭開始。

CONFIG MODE
調整遊戲的各項設定，其內容如下。

MUSIC　可聽取遊戲中的音樂。
S・E・　可聽取遊戲中的各項音效。
CONTROL　有重新設定名鈕的攻能（攻擊、跳躍、武器選擇）。

VISUAL 此功能可決定是否觀看遊
中的動畫解說。而且，
畫解說可用C鈕來跳過

CONTINUE
遊戲結束時可接關。
從上次遊戲結束的地方
開始。



開始畫面



CONFIG畫面



畫面介紹

畫面構成～SCREEN COMPOSITION～

1.主角　這是操縱者所控制的探險家阿賴斯特·依邦斯。
2.敵人角色　這是會攻擊阿賴斯特的敵人。
3.道具　道具中分成武器、藥等，其中也有會妨害主角的物品。
4.SCORE　得分。
5.HL-SCORE　至今的最高記錄。
6.LIFE　這是阿賴斯特的體力。共有兩個測量生命的容器，若小的容器變容，則大容器便會跟著少一格。若全部的容器都變空，則遊戲結束
7.武器視窗　顯示阿賴斯特現在正使用的武器。



舞台畫面部分介紹

畫面說明～SCENE～

這款密林戰士會有以下的三種畫面

1、動作畫面

這是阿賴斯特的實際冒險畫面。遊戲也是以此畫面為主體來進行。



▲讓人喘不過氣的動作畫面!!

2、事件畫面

若在舞台的進行中與其它角色交談，則便會產生故事。看起來有些像是冒險遊戲一般。



▲各事件都是故事的關!!

3、動畫畫面

這完全是動畫的畫面。整體看起來，便如同在欣賞電影一般。



▲充滿迫力的動畫畫面!!

舞台介紹

MEXICO

墨西哥～克瓦多利克埃洞窟～

這是阿賴斯特最初的冒險地。在這墨西哥古代神克瓦多利克埃的洞窟中會有很多可怕的陷阱哦！



PERU

秘魯～烏卡亞里流域～

為了求得這部古代文書，阿賴斯特便往大溪谷的古代神殿前進了。
這回阿賴斯特大概惹毛了這些恐怖的怪獸了。



EUROPE

歐洲～長程列車內～

阿賴斯特為了追逐黑手黨而進入了遙遠的歐洲。在列車內再度展開了一場精彩刺激的大對決。



UNITED STATES

美國～芝加哥市～

逃出阿魯·卡澎的基地後，阿賴斯特便往芝加哥前進。
但，黑手黨卻不放過他。



MONGOLIA

蒙古～大戈壁沙漠～

為了求得古代遺產而到戈壁來的阿賴斯特，這回到底有什麼樣的危險在等著他呢？



UNITED STATES

美國～大峽谷～

阿賴斯特拿著手中的鞭子硬是闖入了邪教團的大峽谷秘密基地中。



新卡預告篇



精靈神世紀



RPG WALF TEAM
1月中旬發售 ¥7400 CD

這雖是款傳統的RPG但它也有其獨特的系統，尤其是它以複數地圖資料作出的複合地圖更是不可錯過！

銀河之星



RPG GAME ARTS
12月發售 價格未定 CD

這款預定與MEGA-CD同時發售的軟體，其最為人津津樂道的便是其高畫質的畫面，這是決不能錯過的。

爆烈者・奧剛



AVG·HOT·B
12月發售 價格未定 CD

這款作品不但製作群上集合了動畫界的一流菁英分子，而且，在其音樂的製作方面，也已在日本造成轟動。

三隻眼



RPG SEGA
發售日未定 價格未定 CD

相信大家都對這款在漫畫界上享有盛名的三隻眼不會覺得陌生，相信它經過移植後一定會受到大家更多的愛戴

暗黑魔導士



RPG SEGA
發售日未定 價格未定 CD

暗黑魔導士不但是款精彩的RPG，它還摻入了模擬遊戲的特性，除此，據說它的結局還不僅只一種已…。

魔法少女



RPG RIOT
春季預定 價格未定 CD

日本通訊網路最拿手的即是其卡通動畫的製作手法，而這回魔女在經過其動畫處理後，相信會更具魅力吧！

異次元戰記



RPG WALF TEAM
發售日未定 價格未定 CD

這款異次傳記其特性在於加入新潮的3次元畫面，它藉著MEGA-CD的特殊功能使3D畫面活了起來。

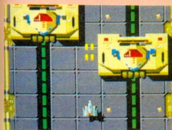
冒險少年綜合版



RPG JAPAN TELENET
發售日未定 價格未定 CD

如果你也是個PCE迷，相信你已體會過CD-ROM的冒險少年了吧？這次的綜合版還作了多方面的改良哦！

電子作戰



ACT 東亞PLAN
發售日未定 價格未定 MD

這電子作戰是移植自電動版的原作，其各角色及頭目畫面也都精細的繼承了電動版的特性。

SD夢幻戰士



ACT JAPAN TELENET
發售日未定 ¥8800 MD

這款軟體將以「夢幻戰士」一系列的角色為主角，這回，縮小了的優子將可自由的更換選擇她所喜愛的服裝。

鋼鐵帝國



射擊 HOT.B
1月發售 價格未定 MD

這款鋼鐵帝國有其獨特等級提升法，它雖是款射擊遊戲，但也運用了類似RPG的經驗值來提升等級。

超級幻想空間



STG SUN電子
12月發售 價格未定 MD

這款曾於電動版中大受歡迎的遊戲，曾被移植於多種主機之中，這回將以更豐富的幻想空間為舞台呈獻給您。

暴力剋星



ACT DECO
3月發售 價格未定 CD

相信在衆玩家得知「暴力剋星」將從電動版中移植時一定會雀躍不已，在SEGA中你將可兩個共同來遊戲。

魔珠歷刼



ETC HOT・B
2～3月發售 價格未定 MD

這魔珠歷劫原本是GAME GEAR中的一款軟體，這回它經過畫面的加強而呈獻給SEGA迷們。

世界足球



SPG SIMS
1月31日發售 ¥6200 MD

這是款久未於MD中出現的足球遊戲，遊戲系統分1P、2P、世界盃三種，還有來自24個國家的衆多隊伍。

地底世界



ACT KANEKO
1月下旬發售 ¥6600 MD

這是款地底世界的特性在於主角豐富的表情。其中還設計有非兩人同心協力不得破關的腦力激盪舞台哦！

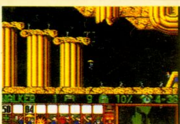
骷髏王



ACT Electronic Arts
發售日未定 價格未定 MD

這款骷髏王的遊戲內容，有些部分要藉助各位的聰明才智才可過關，被關在各處的妖精們正等著您救援。

旅鼠總動員



PZG SUN電子
發售日未定 價格未定 MD

這是移植自衆多海外精彩軟體中的一個。這款軟體雖說是解謎型遊戲，但有很多類似模擬遊戲的要素哦！

外星哥倆好



ACT SEGA
3月發售 價格未定 MD

一看就知道這是款移植海外的軟體，這與日製的軟體有著極大的差異，玩過日製產品後也應換換味了！

巫術神界



RPG 美賽亞NCS
今冬發售預定 ¥8800 MD

這次美賽亞（NCS）製作了與傳統RPG大異其趣的軟體，在進入遊戲後，一定會驚於其世界觀之壯大。

魔術師傳奇



ACT GAME ARTS
2～3月發售 ¥7800 MD

這款兼具ACT與STG特色的魔術師傳奇，其各舞台設定是由製作「不思議之海」的ガイナックス來承包。

RPG傳說



RPG SEGA 12月發售
價格未定 MD

這是移植自正於日本播放的動畫卡通「RPG傳說ヘポイ」，其畫面的朦朧感及滑稽的人物造形很受歡迎。

蒙大拿杯足球賽2



SPG SEGA
1月24日發售價格未定 MD

這是於3月發售之蒙大拿足球賽之續編，遊戲是以有魔術稱號的美國超級足球巨星喬・蒙大拿為主角。

鬥技王



A・RPG SEGA
12月發售預定 價格未定 MD

這是由SEGA所開發的秋季大作。其畫面是由「孔雀王」的作家荻野真所作，相信必會令人看得目不暇給。

女魔法師



STG WAS
發售日未定 價格未定 MD

這是新加入MEGA軟體製作之WAS社的第一款作品，據說它鮮明的遊戲畫面非常的受到電玩界的重視。

光明與黑暗續戰篇



RPG SEGA
3月27日發售 價格未定 MD

這款劃時代的超級大作，這回終於要推出其第二作了？相信其世界觀及戰鬥的流暢感名方面都會有所突破。

港都少年



RPG RIOT
11月發售預定 ¥8700 MD

這是款正統的RPG遊戲，其故事的期間長達7年之久，在這七年之間許多感人的事件圍繞著主角及其女友。

小丸子



ETC NAMCO
1月14日發售 ¥6000 MD

這個在日本的動畫界及漫畫界均站有一席之地的小丸子，這回將以大富翁的玩法與您同樂。

M.D.軟體開發點滴

MEGA DRIVE等遊戲機的畫面，是由動畫拼合能力和BG（背景）構成。今天，我們就針對電腦畫面的組合一特別是有關“顏色”方面來介紹。有許多都是玩家們不甚清楚的高度技巧喔，請讀者仔細的讀一讀。

電腦畫面的組成

這次，本刊將針對電腦的顏色，為大家作詳盡的解說。說到顏色的印象（～染紅的夕陽天空～淀藍的神秘海底～純黃色的晚宴禮服～真美！）喂，喂！掐頭去尾請～說重點。

在電腦上調色，據本刊所知，有RGB及HSV2種類。

RGB是指RED，GREEN、BLUE的第一個單字，一般而言遊戲機都比較多這些，且它們比較好使用。另外HNV是指H（色調）、S（飽和度）、V（明亮度）。它們兩者的共通點是“顏色是數値”；且與一般的畫完成不一樣。

MEGA DRIVE的顏色是……

	0	1	2	3	4	5	6	7
R（RED=紅）								
G（GREEN=綠）								
B（BLUE=藍）								

R・G・B各有8個階段。可以表現8×8×8＝512色的顏色。

電腦的畫面與光的3原色一樣，由紅（R）、綠（G）及藍（B）來組作。紅與綠重疊成黃色，紅和藍重疊成紫色。RGB各有8個階段，所以8^3=512色。







MEGA DRIVE的能力

常常有人說「MEGA DRIVE的畫相當漂亮!!」這就是問題!!MEGA DRIVE一次可以表示出幾個顏色呢？

答案是～只有64色！遊戲（正確說法是電腦）的畫面上，玩家可以將它想像成調色盤，一般一個調色盤16色。所以，MEAG DRIVE的調色盤只有4個。不過，當然調色盤可以變換，所以每一面的顏色都會不同，一畫面中共有64色。那麼，提早一步推出的PCE有幾色呢？16個調色盤!!也就是，每個畫面中有256色，哇～差異真大！但是，玩家們實際上卻完成感覺不出它們之間的差異。因為這兩者間均為512色選出的。為什麼呢？MEGA DRIVE可以滲透顏色。而PCE方面則滲透的顏色較少。這種差異，在彌補壓倒性色數差別的位置上，佔著非常重要的地位。這也是MEGA DRIVE的畫面上，較為柔和的秘密。滲透是由橫方向開始。尤其是紅及藍兩色特別能滲透。例如，畫金屬圓柱時，如果是PEC的話，暗→明使用10色左右的灰色，而MEGA DRIVE只要使用一半左右即OK（也要因柱子的粗細）。很意外吧!!

MEGA DRIVE的表示能力

■最大表示色數＝514色中64色
■畫面分解能力320×224DOT
■動畫併合能力：最大2048型登錄可能。1個畫面中最大可能表示80個。
■其他：捲軸面2片等。

試作調色板

剛剛提到512色，它的成立由來是RBG的各8階段。（8^3=512）也就是RGB全部是0的話，就是黑色；全部是7就成了白色。懂了吧！

由512色中，調節RGB選出16色來作成調色盤，但是專家首先作出常駐部。「常駐部？是什麼呢？」這個問題很好。“平常為了必要物的調色盤”之意。自機、秘寶、爆發、得分以及訊息在遊戲中必定會出現。我們就將這些綜合起來！而以剩下的3種類調色盤，來供給BG（背景）和其餘的動畫併合能力部分。那麼，我們就以「音速小子」的一面畫來舉例說明，大家一起來看看BG的調色盤吧！大體來看，可分類出藍、綠及茶色；差不多各5色左右。白和黑和透明（電腦上也有透明這個顏色。當它與其他顏色重疊時，下面的畫是呈現透明狀）即會進入。其他還有岩石和花的顏色。BG和動畫併合能力上，共通的部分（使用相同的調色盤）也有很多。非常有意思吧！玩家今後在玩遊戲時，也要仔細的看看畫面喔！



M.D.軟體開發點滴

這次本刊特別爲玩家公開，SEGA第一次向外界公開的音效開發部內部。且爲玩家介紹一首完成的曲子，如何成爲M.D.用電腦的過程。

資料輸入電腦內

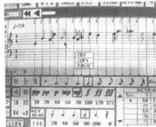
首先，依各人的喜好不同在作曲時，將所有樂譜資料輸入作曲軟體（介由MIDI介面控制電子合成樂器及打擊樂器等等）中。這種輸入的方式，是使用ROLAND公司及KORG公司製的鍵盤（電子合成樂），但依各人的不同，也有人以吉他輸入。

另外，在上述過程上完成了作曲之後，並不是指這項工作己經告一個段落。即使是一首曲子的音階完全相同，當音色略為變化的話，一首曲的感覺也會有很大的不同。所以，弦樂器的聲音等，在合體樂器上也能表現出相當重厚的聲音，但是MEGA DRIVE的弦樂相當的輕，而且只有一個音，所以……。另外，電子合成樂是可以同時發出數個音，所以即使是相同的硬體中，在一個發音尚未結束，接下來的另一個音就會自動的重疊出現。但是，在MEGA DRIVE上，如果下一個音要出現的同時，上一個正在響的音樂會立即切斷，所以，在電子合成樂上完成時，會覺得它是很棒的曲子，而實際上在MEGA DRIVE上響起時就不見得了。不過，當MEGA DRIVE正在發音的時候，它的音色可以變化成即時處理的把戲，所以依使用的方法不同，它甚至有時候可以超越電子合成樂的聲音。

另外，即使是作曲，也有可能出現「與遊戲不搭調」的理由而不被採用。而遊戲音樂的作曲，是與遊戲製作並行進行的，所以在作遊戲的途中，如果將電子合成樂器演奏的曲子，以錄音帶錄音，在遊戲機的旁邊，實際聽聽看看。或許會覺得特意作成的曲子卻不能搭調，而令人感到很失望。



▲第一次公開的，SEGA音效開發部內部。



▲樂曲資料體「前奏曲」的執行畫面。

到資料OK爲止

首先，當要製作MEGA DRIVE用的曲子時，樂譜要以各種的法則，變換成資料是相當大的一項工程。這時候，以鍵盤式吉他音樂輸入被稱為「前奏曲」的樂曲資料輸入（照片①），再使用「FILI COVERTER，一口氣的變換資料（照片③）。不過，在使用樂器等輸入時，也有可能會出現微妙的小錯失、資料的節約，以及前文中提到的為了修補電子合成樂和MEGA DRIVE音源不同的執行（照片③）。

即使是如因「格鬪三人組」、「超級忍」等，而成名的古代祐三，使用在NEC公司製的個人電腦PC-8801上作曲，再將曲子貯存到軟碟上，帶進SEGA的方法，也同樣必須要修正。



▲以滑鼠來編輯「前奏曲」

①輸入樂曲資料



②樂曲資料編輯



③資料變更



音樂流行傳真

近日在唱片界街頭坊間，正出現了新穎令人憐愛的新寵兒——動畫和遊戲音樂CD。雖然日本市場已流行有年，國內直到CD有翻版的販賣，漸漸形成一股強烈的風潮。經過以上的資訊大致可了解到遊戲音樂的製作，也了解到音樂的製作必須非常用心，好的音樂是永遠百聽不厭，值得名家收藏品味，價錢就不需去評論。



◀太空戰士IV的民族樂風CD，便是高品質高享受的音樂，值得收藏

M.D.軟體開發點滴

玩家們是否想過有一天能成為遊戲設計家或撰寫PGR的腳本呢？希望達成這些心願的朋友，請務必要仔細精讀這篇資料情報，將它有些具體性的講解.//這些資料對一位遊戲企畫者在深思遊戲企畫、寫做法說明書時，必須具備的電腦和M・D知識——特別在畫像機能上，有深入的解說.//

M.D的影像機能

以前對於M・D的基本性能、畫面的大致構造、圖畫所需的容量方面，已經做過解說了。而這個單元將詳細介紹說明M・D的影像機能。

乍看之下或許會覺得很難，但只要仔細閱讀的話，即能理解其結構。在硬體所能處理的最大限度之內，開發出趣味性十足的遊戲。

動畫拼合能力

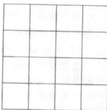
首先是動畫拼合能力。遊戲的畫面主要是由背景畫面（BG）及行動運轉的動畫拼合能力（也稱OBJ ET）所構成。

在動作型遊戲中進行動作運轉的角色，幾乎是動畫拼合能力。能自由自在地在背景上（或下）移動，但相反地，也有很多限制。

尺寸

第一點限制是其範圍。一個動畫併合能力的尺寸，最小是 8 × 8 DOT，最大是32×32 DOT。想移動尺寸更大的角色時，就必須使用 2 個以上的動畫拼合機能。除了這 2 種以外，只要在 4 × 4 角色的範圍內，便能在縱或橫的位置設定成四角形。

動畫拼合能力到的範圍



最大數

第 2 點限制是能放在 1 個畫面中的動畫拼合能力數。一個畫面中所能放的動畫拼合能力數，只要是40文字模式的話是80個，32文字模式是64個。

當水平排列太多的話，有時往往無法處理，而造成若隱若現的現象。M・D的

	40文字模式	32文字模式
1 畫面中的最大數	80個	64個
水平橫向排列到最大數	20個 或 320 DOT	16個 或 256 DOT

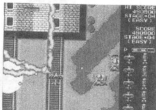
許多遊戲也常發生這種現象。40文字模式的話，不論其動畫拼合能力的範圍是在水平排列20個或動畫拼合能力範圍）（DOT數）總合計超過320 DOT的話，就會變得若隱若現。

當這種情況太激烈的話，也會有拼畫消失的情形發生。這種情況是因CPU內部無法執行處理，所以畫面上看不出來。在射擊遊戲中，按估計不會中彈，卻意外地被打中，這是因動畫拼合能力超過，看不到子彈所造成的。希望能多注意畫面設計，至少不要再發生角色或子彈消失的情形，在「光明與黑暗」中，用動畫拼合能力描繪背景的火把，為避免混淆，而在怪獸出現時，將火把轉換成BG。

M.D影像機能規格

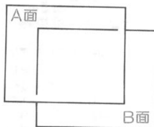
	項目		內容
影像機能	最大可能表示色數		64色/512色中
	動畫拼合能力	尺寸	最中32×32DOT（16種類）
		最大數	80個 一個畫面 20個（320 DOT）水平一線
	解像力		320×224 256×224 320×448（網點交錯時） 256×448（網點交錯時）
	捲軸機能		2 面（其中 1 面有視窗機能） 2 面獨立球面捲軸機能 水平單一線捲軸機能 縱16 DOT單位捲軸機能
	畫面尺寸		最大 4 畫面× 2 面
	特殊機能		陰影處理，透明處理

▼在極具震憾力到射擊中，也會有動畫拼合能力消失的情形。



捲軸機能

捲軸是將畫面全體作上下左右移動，這是在背景畫面—BG中實行的。M.D擁有 2 面BG（A面和B面），所以也能簡單地實現雙重捲軸（只用 1 張也沒關係）。

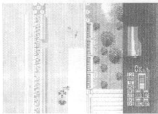


▲M D有 2 個背景畫面（BG）能各自進行捲軸。

視窗機能

在RPG遊戲中，對於畫面中主人翁身地位的視窗式顯示，稱為視窗顯示，但這裡的視窗機能，與它不一樣。

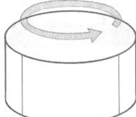
將固定的一部份畫面（不做捲軸），像窗口般的進行處。很難了解，但只要好好使用，即有種種利用方法。


▼進行縱橫捲軸的遊戲點數的顯示，也有使用視窗機能的情形。

2 面獨立球面捲軸

MD的BG有兩張，可以各別進行捲軸。

然後捲軸再以球面狀的方式進行。比方說橫捲軸的時候，1個圖畫的右端與左端是呈現連接狀態。往右行進時，左邊圖畫就會出現。


▲將一個圖的兩端接連起來，往右的話，左端的圖就會顯示出來，往左，則顯示右端的圖。

水平單一線捲軸

BG的橫方向捲軸速度，可以進行每1DOT變化的機能。「閃電出擊Ⅲ」或是「太空戰鬥機Ⅱ」等，都是使用這種方式。而這種方式又稱為線捲軸或水平單一線捲軸。


▼橫線單位捲單位捲軸的例子「閃電出擊Ⅲ」。

縱16 DOT單位捲軸

這是改變BG縱方向捲軸速度的機能。

橫線單位捲軸機能是1DOT為單位，變換捲軸的速度，而縱16 DOT單位捲軸機能，只能以每16 DOT為單位，進行捲軸速度的變換。

橫線單位捲軸機能與縱16 DOT單位捲軸機能這兩種機能，都可使一部份的捲軸成為零，也就是說可以設定不使用捲軸。


▲在「VERI TEX」使用。

畫面尺寸

MD的背景畫面一BG，其內部能夠進行比眼睛所見到的畫面，還要多的畫面設定。

眼睛所能看到的是，1個畫面，而在內部希望最多可以處理4個畫面的地圖（4個畫面量的捲軸尺寸），即使是縱2×橫2切的畫面，也沒有關係。

那麼，如果有畫面以外所看不到的畫面，會有什麼差別呢？只要是銀幕尺寸很寬廣的話（1個畫面…）上，就可進行漂亮的捲軸。這與先前所提過的球面捲軸也有關係，比方說只有1個畫面的時候，會在一瞬間就轉換成右端的圖畫，在任天堂版中，常會發生這種情況。除此之外，當在使用高度捲軸的時候，銀幕尺寸愈寬廣越好。

我的最愛 內藤寬的軟體

這個城鎮，似乎受到不幸女神青睬。

我再次造訪這個地方。以前控制這個地方的犯罪組織馬德吉亞，被市長麥克・哈卡所毀滅，但是現由於新興的犯罪組織新吉肯多的緣故，梅多羅城市再度面臨危機！

我以前曾經受到哈卡市長的幫助，因此無法置之不理，而揹起心愛的MEGA DRIVE，來到合衆國。

「耶！」到達之後，一位長得很像明星的大美人，很快地靠過來，並突然對我噴灑德製的瓦斯。


▼「格鬥三人組」。

「哇～幹什麼！」

假如沒有揹在背上的MEGA－DRIVE做我的替身已被摔到道路上了。但是心愛的機器粉碎了。

「對不起，我把你錯認為是新吉肯多的伙伴……」

從明天開始的計劃，要如何做才好呢……？。絕對不能讓大家失望。

特殊的機能

其他方面的特殊機能是陰影與透明的處理。這樣當提高或降低某種顏色的輝度時，就可清楚地看到陰影或是明亮的部份。也就是說MD本來有512種色彩，如果使用這機能時，還可發揮出更多的顏色。當然有在使用這種機能時也會有所限制因此無法持續使用。

影像機能的整理

大略地介紹了MD的影像機能，各位不知了解了沒?

對於曾經從事過個人電腦程式的人，應該也會感到意外吧！

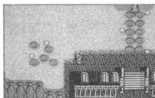
想要從事企劃工作的人，就必須要會程式？其實也不是這個意思。只是為了要製作有趣的遊戲，就必須要了解硬體方面所能處理的範圍，這樣才能構思優良的遊戲內容。

由於畫面是呈現在人們的眼前，非常地醒目且重要。如果能仔細研究的話，一定會有所收獲。

其他帶領風騷的主機動畫拼合能力探討

在1987年10月發售的PC－E先談起，其基本的動畫拼合能力是16×16～32×64，而在畫面上的角色可出現64個，再加CD－ROM²的運用，和本身能運用到512色，自然使畫面展現驚人的鮮度，也讓業務版的軟體能較完整的移植。

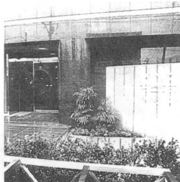
1990年12月發售的超級任天堂，似乎隨科技進步的腳步而讓機器有更大運用能力。拼合能力的最大值是64×64，在一個畫面時可出現128個角色，而可運用到32768色中128色，讓畫面有更佳立體效果，使遊戲有更高的可玩性。


▲這是勇者鬥惡龍Ⅴ的村莊畫面，改進了前代在任天堂時代之缺失，色彩用得更為精緻鮮明。

熱血ＭＤ宣言特別編

期待加入的廠商
光榮社長
專訪

光榮公司發表了加入ＭＤ市場的好消息傳開之後，引起了極大的迴響。光榮公司所開發的歷史模擬遊戲，得到了極大的好評，因此今後的動向備受注目。這回我們將介紹社長襟川先生的專訪



從神奈川縣的日吉車站到光榮公司，大約只需要５分鐘。公司是在1978年設立，現在約有130名員工，從事錄影帶，畫籍、雜誌事業。

加入M.D.市場的原因是？ 還有對於今後的發展？

光榮株式會社所推出的任天堂版作品！

「信長的野望全國版」
「三國志」
「成吉思汗」
「麻將大會」
「信長的野望戰國群雄傳」
「水滸傳」
「維新之嵐」
「三國志Ⅱ」
「歐洲戰記」
「大航海時代」
「拿破崙」
「商場模擬戰」

如果仔細觀察，可以發現光榮公司的名作，有許多都移植到任天堂版上。除此之外，像「信長的野望」還移植到GAME BOY中，當然在超級任天堂版的市場，也可發現光榮公司的作品。

適合M.D.玩家的年齡層是—

——緊急發佈加入ＭＤ市場的消息，到底是基於什麼樣的理由呢？這點令人極感興趣——

襟川　由於玩家不斷提出「希望光榮公司能夠推出ＭD版遊戲」，這就是加入的最大理由。

而第２個理由是，我也不希望只製作適合一種機種用的軟體，如果可能話，希望能移植到各種個人電腦版或是家用遊樂器上，也就是說可以讓更多的玩家，可以享受到本公司所開發的軟體，基於這兩個理由，我才會決定要加入這個市場，也希望能為大家所接受。

——原來如此。不過對ＭＤ硬體的市場而言，似乎有點特殊，社長的看法又是如何呢？

襟川　在硬體方面ＣＰＵ非常快速。當自己實際操作時，也確實地感覺到。ＭＤ是68000。雖然說在開發的時候遇到一些困難，不過確實是種很好的硬體。

——對於市場方面，也考慮較高的年齡層嗎？

襟川　對於年齡層較高的人，模擬型遊戲較為適合。如果拿ＲＰＧ、動作型以及模擬型三種遊戲來比較，喜歡模擬遊戲的人，年齡會較高。因此，在ＭＤ版的玩家，應該是在17～19歲之間才是。

SEGA曾經推出大戰略遊戲，也得了極大的好評，我們相信只要能開發出好的模擬型遊戲，不僅玩家會喜歡，就連我自己也一直希望能作到。所以，在今後的發展上，我們一定會投入心血進行開發。



光榮株式會社社長
襟川陽一氏
1950年生於櫪木縣足利市1973年畢業慶應大學商學部，1978年創立公司，一直以成為世界NO.1的「軟體公司」為目標。

——但是光榮公司也推出超級任天堂版的軟體，對於ＭＤ版與超級任天堂而言，兩者之間的差異與製作的方針，到底有那些地方不同呢？

襟川　其實並沒有什麼差異…本公司所開發出的軟體，都有考慮到移值的問題，因此在ＭＤ版或是超級任天堂版方面，的基本上而言並沒有太大的問題，我想都可順利進行移植。

——關於移植方面，從事開發工作的人常會說ＭＤ版的色彩變化不夠，不知您的意見如何？

襟川　這點應該不成問題。對於歷史模擬型遊戲而言，不光是只注重畫面而己，應該說是戰略或戰術的運用，主要是屬於思考型的遊戲，說真畫面的處理也相當重要，不過，卻不是所有遊戲中的精華重點。因此，即使在顏色方面的選擇不多，應該不會造成太大的困擾才是。



具有自信的價格設定

——從許多玩者的口中常可聽到，光榮公司所推出的軟體，價格似乎太高了一點，關於這點不知原因在那裡呢？



襟川　嗯！價格是比較高。但以製造原價而言，ROM就比任天堂的磁碟系統的價格要高，基於這個理由，同款遊戲在任天堂版與MD版之間，當然價格也會不同，MD版方面一定會較貴。

除此之外，一款遊戲的製作，基本上是需要6個月～1年，但是，本公司所開發的軟體，耗費了約2年的時間，而且，投入的人力、通常是10人以上的小組。因為投入了大量的人力與時間，因此，對自己的作品相當具有自信。還有一點值得一提的是，在開發中由於時間相當充裕，所以能夠不斷進行改良，只要有任何缺點，一定會馬上修正。等作品完成之後，將會繼續開發更好的作品，這也是我們所抱持的精神。

確實我們的價格較高，不過與其他的作品比較之下，在品質與遊戲的趣味性，都處理的較好，這也是我們最自負的地方，如果能夠了解到這點，應該不會太要求價格了。

——不過最近我們看到MEGA—CD越來越受歡迎，關於這點不知有沒有做考慮呢？

襟川　是的"在將來也希望能參與MEGA—CD軟體的製作。

——因為CD屬於大容量，因此製作模擬型遊戲時會較容易，那麼，不知對CD—ROM等硬體，有什麼樣的看法，能否對此說明？

襟川　是的，CD—ROM非



常具有魅力。特別是在記憶容量上，有很大的利用空間，這樣可以進行更多的設計。先前我們也曾推出以管弦樂為主音效，如果是採用CD的話，在臨場感方面可以表現的更好，而且進行遊戲時，或許能達到像電影一般的效果。

除此之外，在畫面質感的表現上，由於沒有過去容量的先天限制，也一定可以表現的更好。在技術處理上，由於本公司也推出FM—TOWNS的軟體，應該沒有問題才是。

——只要以後MEGA—CD的市場上軌道之後，相信也會積極地考慮加入這個市場吧！

歷史模擬型遊戲相當富有趣味性

——以貴社的作品而言，令人馬上連想到就是"歷史模擬型遊戲"，為什麼會考慮以歷史方面的問題，甚至於將它製成"模擬型"遊戲，這點實在令人感到興趣，能否做些說明。

襟川　因為我本身也喜歡看歷史小說（哈），因此，對於模擬型遊戲的魅力而言，是可以深切地體會到"擬似"時的樂趣。也就是說在模擬的世界，可以選擇自己的喜歡的舞台，以及所扮演的角色。

而且，在過去歷史上所活躍的英雄人物或是武將，自己能夠以同樣的身份扮演，如果還能創新歷史的話，那將更為有趣。我就是利用模擬型遊戲的"擬似"體驗特質，結合了歷史而創造出現在的歷史模擬型遊戲，相信大家也都能深入其中樂趣。

——以歷史為素材是相當有趣，那今後不知會不會考慮用現代為素材呢？

襟川　應該也有可能，不過還是要決定主題之後才能進行。只是到目前為止，從玩家口中所得到的評價，歷史模擬遊戲還是最受大家所喜愛。

其實現在也有許多以奇幻世界或是SF為主的軟體，甚至於以現代世界為主題，不過，到目前為止還不是很明顯，我也不知道今後會做如何的改變？

——除了模擬型遊戲以外，還有沒有做什麼計劃？

襟川　除模擬型遊戲之外，我也會推出融合了RPG與模擬型遊戲的遊戲系列。在個人電腦方面已經推出了「維新之嵐」與「大航海時代」，而且在最近還推出了「伊忍者•打倒信長」等作品。關於這種類型的作品，今後也會繼續朝這方面發展下



以非常生動的方式述說「自己可以」自由地改變歷史，是件令人愉快的事。

去，畢竟這類型的遊戲，也有很大的發展空間。

——最後對於MD玩者而言，有沒有什麼話想向玩家說明呢？

襟川　首先，我只能說讓各位久等了（笑）。我們時常從各位那裡得到許多鼓勵，也有許多人建議希望能推出MD版的遊戲。現在「信長的野望」與「三國志Ⅱ」即將推出。這兩部作品是本公司第1、2名名作，希望各位會喜歡。還有，歷史模擬型遊戲非常有趣，如果還沒有玩過的人，一定要體驗看看，相信絕對不會讓各位失望。

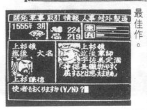
——今後也能有所期待吧！

襟川　這是當然的，我們會更加努力。

光榮社長專訪後記



「三國志Ⅱ」得到了極大的好評。



武將風雲錄是系列的最佳作。

這回對於光榮株式會社的專訪中，我們可以感受到"光榮"對推出MD版充滿自信。不過，對於軟體的價格方面，希望能夠再低一點，我想這並不是個人的覺見才是。而對未來的動向而言，依本刊預測應該會推出1～3部的CD—ROM遊戲。如果沒有猜錯的話，應該是「大航海時代」、「歐洲戰記」、「提督的決斷」，或是「成吉思汗」、「維新之嵐」，不過，這些都純屬猜測而已。總而言之，光榮株式會未來的發展動向，值得大家注意，無論在實力與作品的品質上，"光榮"都是值得期待的軟體廠家。

秘 技 篇

超級大戰略II

可以變更軍事費 絕技

在定位模式中選擇地圖的話，方向鈕的上方按三回再按C鈕（副鍵），可進入能夠設定軍事費用、同盟國、終了循環的模式之中。各個參數要A.C鈕設定，終了的話按B鈕跳出。



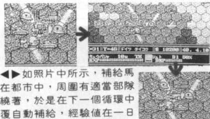
本表的看法是由左上方開始，國名，武器生產國、最大部隊數目、開始日、循環次數、氣候、所生產武器的類型等……。

兵器之生產國從A到S如下所列：A一德意志、B一英格蘭、C一蘇聯、D一美國、E一法國、F一意大利、G一波蘭、H一丹麥、I一挪威、J一荷蘭、K一比利時、L一南斯拉夫、M一希臘、N一芬蘭、O一匈牙利、P一羅馬尼亞、Q一游擊隊、R一1PARA、S一101PARA或82PARA，如此地對應著

每天補給馬車 絕技

首先都市之上進行馬車補給，在其周圍配置能補給的地面部隊，然後在下一循環中，用「全自動」補給指令將全補給於ON之處，執行數次的「全自動開始」補給，不知不覺中，補給馬車的經驗值漸漸上升。

如此一來一個循環以內經驗值上升到250，馬上進化成補給卡車，而以同樣的方法執行補給卡車就能簡單地進化成補給ht。

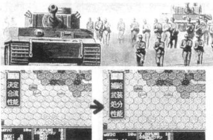


▲◀▶如照片中所示，補給馬車在都市中，周圍有適當部隊環繞著，於是在下一個循環中重覆自動補給，經驗值在一日間填滿。完成進化。

增強艦的移動力 絕技

下令航空母艦的飛機部隊「發進」「移動」。在接近敵方的部隊的後，先選擇「攻擊」指令再馬上取消。

如此一來部隊的MOV（移動範圍）可回到原處，從此可以進一步地移動。之後再移動到敵方部隊的附近，選擇「攻擊」後再取消攻擊指令的話就不會遭受敵方的攻擊而可任意行動，猶如幽靈一般地進入敵方陣營之中。



▲在「攻擊」指令下達後，進入武器選擇畫面中取消命令的話，可重新恢復項目的移動。

地圖編輯以及其他所有的大特技啦！ 超級技

CAMPAIGN模式可以變更操作

在「CAMPAIGN」キャンペーン的模式中，先在指令視窗，（有操作指令的視窗）按方向鍵中的「左→右→左→右」後再開始選擇「操作」指令。可能會有些意想不到的「操作」喔！

索敵模式可從「下級」

打開優先選擇指令的視窗含有索敵指令的視窗），按方向鍵的右邊三次後選擇「索敵」指令，可以選擇比初級更低的「下級」這是自國不用索敵規則而由敵國來用索敵最的簡單模式

這就是地圖編輯啦！

最初的項目畫面中，照著方向鍵的「右、左」輸入，然後再選（STANDARD）的話，窗的最下方會出現了以執行地圖修改的編輯指令。（通常是開始）。

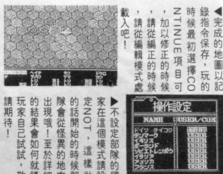


▲主要項目中從右至左輸入之就開始遊戲吧！

◀於是在最下方，出現了「編輯」的字樣。

以64×64MASS可來完全自在地使用，總覺得有點異樣的氣息。

編輯的操作方法是A鈕決定地形或是部隊的配置與處分。B鈕選擇地形，C鈕除了「全自動」變成「設定」以外與平時相同，開始鈕是變更國名時用的。



◀完成的地圖以記錄指令保存，玩的時候最初選擇CONTINUE項目可，加以修正的時候，請從編正的時候，請從編輯模式處載入吧！

▶不設定部隊的國家在這個模式請設定NOT，這樣做的話開始的時候部隊會從怪異的地方出現哦！至於詳細的結果會如何就請玩家自己試試，敬請期待！

雷電傳說

妖精出現的場所 秘技

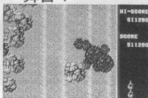
向你介紹，在你取得增強能量的秘寶之後又馬上不小心完蛋，卻有散發各種密妖精出現的場所，每個地方都是經由自己坐機的連續射擊之後才會出現。

舞台1



▲在第二條河的前面，射擊右側的樹木的話，就會跑出來。

舞台 4



▲越過海面，第二台大戰車出現之後稍作前進，附近左邊的某顆樹。

舞台 6



▲向左邊橫向射擊之後，（出現了）像恐龍骨骸般的物體（出現了）。

馬貝魯遊園地

4～5 條秘路 秘技

這款遊戲因為具有隱藏的跳關區域，而且非常多！玩家不妨找找看，在此先告訴各位一條祕路。

在舞台 4－5 中，稍向前進的地方取得了翅膀，從天花板中斷的地方跳入天花板裡面，由這裡向左前進會比剛才輕鬆得多。

同時，4－4 的開始處正上方也可以…進入天花板裡面，但卻是死路。


▲在有翅膀功能的時候，由此位置進入左上方天花板的裂縫吧！如此一來可以一下子進入目的哦！

音速小子

聲音及面的選擇 特技

顯示標題畫面時，依順序按著方向鍵的「上、下、下、下、左、右」，順利的話聲音響起，如此按著A鈕同時再開始吧！可以選擇全部的關和聲音。



▲在此選擇特殊的舞台，取得綠寶石之後就重新歸零，這樣重覆好幾次，拿到6個綠寶石的話；這次就不必歸零如此地進入最後一關玩耍吧，的確可以看到真正的結局哦！

亞克斯傳奇

主角的最強密碼 超技

輸入密碼時：

- ●1章 「K4UME2UFAA」
- ●2章 「K4UME2UI JF」
- ●3章 「K4UME2UUO S」
- ●4章 「K4UME2UZTX」
- ●5章 「K4UME2UWMU」
- ●6章 「K4UME2USFR」
- ●7章 「K4UME2UX4W」
- ●8章 「K4UME2UFPH」

在輸入以下密碼之後，就能分
入指令之後，等級4，HPIO，持有
魔力水晶，5個旋轉娃娃的狄安會
成最強的形式，有如 2 個到達了弗
的狀態來開始，尤其第六章中弗烈
志間的對決，令人悲切：


▲第六章是弗烈
間的戰爭，似乎
了感情的糾紛！

超級飛狼

無敵指令 特技

要開始之後進入OPIION畫面的
候，請依「A、B、C、A、C、C、B
B、A、C」的順序按鈕，開戰後無
地上戰也好，空中戰也好都是所向無
。

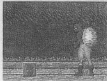
1 PLAY START
OPTIONS

▲在這條OPION
的時候，沉著地
令吧！

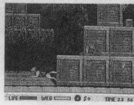
蜘蛛人

暫時抄近路 超技

將遊戲之等級變成夢饜（Nigthmare）來開始，在第一關的倉庫中，不知為何第二個貨櫃被貫穿？到放置著中頭目的鏈車的地點處可以由此抄近路。







◀雖然僅有這一點的雕蟲小技，但是因為夢饜很困難。變得非常珍貴⋯

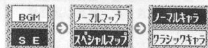
萬獸之王

特殊的地圖與典型的地圖 超技

首先在標題畫面中按著開始鈕及ABC鈕，進入聲音測試中。以這樣子再按著方向鈕的右下端，開始鈕，A、C鈕，再按一次B鈕。這樣一來，項目中可以選擇「ノーマルマツプ」（正常地圖）或「スペシャル ツプ」或（特殊地圖）。

在這裡不論選擇那一個（C鈕決定「ノーマルマツプ」B鈕取消）接著要選擇的項目變成「ノーマルマ ツプ」（典型角色）或「スペシャルマツプ」（特殊角色）。

「特殊地圖」（秘圖）有7種類型。同時「ALL GUEST」的地圖中，可以馬上把龍王L 4之等的強力角色馬上召喚出來，而且「典型」的角色，也由森林或燈塔的畫報轉變而成。

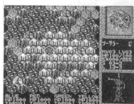


聲音測試的項目中，輸入指令後，首先會出現與地圖有關的項目，選擇一項吧！這樣的話，下次會出現〝角色之間的關係〞的項目。



▲秘圖中含有7種同樣的地形。

◀「オールキャストー2」（ALL GUEST）中如不提昇等級可叫出不常出現的部隊



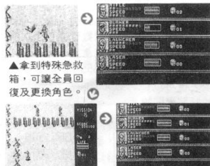
◀典型的角色在山或塔的地形畫報中變成別的形式，想要改變意境的話，儘管請便！

戰場之狼 II

全員恢復急救箱 秘技

在玩耍ORIGINAL模式遊戲時，出現殊急救箱的話，要取得它！取得之後，因為體力正漸恢復，在全滿那一瞬間按下開始鈕轉變成轉換玩家的畫面，然後更換其他受到毀損侵害的人員，回到正常 的畫面後，此人員的體力已完全恢復。

以上的作業將其重復的話，只要一個特殊急救箱即可完全恢復全體人員的體力。



▲拿到特殊急救箱，可讓全員回復及更換角色。

▲於是更換之後，角色的體力也在恢復。

▲如此重復的話可以全員恢復。

超級大戰略

航空母艦的飛機在母艦上執行攻擊 絕技

起先，在航空母艦上裝載持有長射程武器的戰機（F14）。敵方的部隊接近航空母艦的話，交給電腦去操作，這時，航母艦及自己的軍隊，全體一致完成行動比較好。

這樣的話，戰機部隊就由航空母艦載著來發射長程武器，這是因為戰機部隊完全具有攻擊的可能，最多可以發射4回長射程武器，而且部隊由母艦載運，可省下補給的時間。



老爸的私房錢 普通技

爬上了主角的家的二樓，調查在右上角白色的衣箱。竟然裡面老爸的私房錢黃金200兩。



◀這裡是爸爸的私房錢於置處。在放貨物的地方可以打聽到聲音測試的方法。然後就等著標題畫面出現⋯⋯。

超級大戰略II

突然的結局 秘技

在（STANDARD）模式玩到了德意志的地圖，在此使它終了（勝利也好，平手也好，都在此結束）。然後在畫面中出現了終了的訊息，一起按著開始鈕及A、B、C鈕，居然放出了CAMPAIGN模式的結局。



▶首先，在標準模式中使德意志終了。覺得麻煩的話把操作全部變成使用者付上日期吧！

引き分けです。

◀出現如此的結果的話，輸入指令即立刻結束。

游擊隊的製作法 秘技

這款遊戲有一種地圖編輯製作的功能，在此功能中，自己所做的地圖會出現混亂故障情形，在此針對萬一「首都放在怪異的場所」這個煩人的問題提出解決方法。

編輯地圖的時候，譬如說，B1的首都以複數形態來配置，最後所配置的首都因為變成生產首都。然後以這個樣子重新放到平地，就會變成生產主都。

這種情況雖然在其他的場所重新配置即可解決，但若能利用此種現象，使可以將具有游擊隊作風的國家和兩個以上國家的生產首都設定在同一個場所。

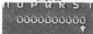
魔幻彈珠台

便利的口令-1 絕技

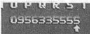
在單行的模式密碼的輸入畫面，全部從0開始，得分及球數也從0的狀態開始（好像沒什麼意思）。

還有以「0956335555」的形態輸入後，也可以從得分555,500點球數33個的狀態來開始。

得分0點
球數0個
開始



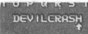
得分555.500
球數33個
開始



便利的口令-2 秘技

單打的模式中，輸入密碼的時候，如果輸入「DE VILCRASH」的話，最初以7個球，39萬點來開始，而且，如果輸入「TECHNOSOFT」的話，最初的狀態中會付加10個球及200萬點為贈品。

點得390.000
球數7個
開始



得分200萬點
球10個
開始



音速小子

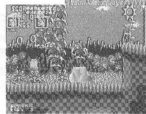
無敵指令 超技

在顯示著標題畫面時，依次輸入方向鍵和按鈕「上→C→下→C→下→C→下→C→左→C→右」，取得金環時若有聲音，則按著A鈕再按開始鈕，以後若是分數和時間的顯示有所改變即為成功。若是沒有金環時即遭受打擊也不會死。

而且，在無敵狀態時按B鈕的話，音速小子變成別的角色形態，用A鈕可改變他各種的顯示表情，按C鈕可決定那個些角色出現在那些關，若要恢復原來的音速小子則按B鈕。



◀標題畫面中……令。關的選擇……鈕有混在一起……，所以容易記……



▶用A和開始鈕來啟動，分數和時間顯示器如果改變就成功了。

本遊戲的秘技。但是只有早期能記錄的軟體才能做到。

野球聯盟'91

四壞球就無效　機密

那一種模式都無關緊要，變成4壞球的瞬間，防守的一方按著B鈕等待畫面切換之後，記球欄馬上被清除到0，當然打者也不進壘（好球數仍然照舊）。

只是，在壘上有人的情況有跑者進壘，是一種程式錯誤。



▲◀▶壞球之後，守備者的畫面一切換之後，若無其事地只更改球數的計算，是所謂的故障啦！

野球聯盟'91

錦標賽模式　特技

首先在標題畫面中，選擇「NEW GAME」，讓遊戲進入選擇畫面表示。

然後按著A、B及開始鈕一直下去，下方會出現「TOURNAMENT」（錦標賽）模式。



◀這個畫面的時候，按著A、B及開始鈕之後…

▶出現了錦標賽的模式，照這樣按C鈕，就可開始了。



◀順便在適當的隊伍名字前以游標對準著按A、B開始鈕之後，讓該隊即呈現敗戰狀態，所以只剩下2隊，完全變成灰色的時候，就是最後的決戰。

突然的結局　特技

在標題畫面中選擇「CONTINUE」（繼續），進入資料載入畫面之後，在資料保存的地方對上游標，同時持續按著A、B鈕，就會看到結局。

同時，以同樣的方式，連續按著B、C鈕來代替A、C鈕，就看到巨人對巨人的比賽畫面，這時候因為投手不能投球，所以無法進行比賽。



◀這裡是巨人對巨人的故障畫面，你知道為什麼名字及畫報都搞亂了嗎？結束後，畫面再自己確認看看的啦。

放棄比賽就勝利　特技

那一種模式都沒關係，比賽開始前的選擇畫面中按A鈕就會出現「しあいほうきしますか」（放棄比賽嗎？）的訊息。這時候選擇YES的話，自己的隊伍得到一分之後比賽由9局前半開始。

而且，普通比賽時，自己是守方的話比較花費時間，同樣的選擇面中按A鈕也會顯「要放棄比賽嗎？」這時選YES的話，自己的隊伍無條件得一分，剩下的局數兩隊全部掛零來結束比賽，所以好好活用的話，無論什麼樣的比賽都可以獲勝！





◀這樣一來，這樣的畫面出來，想要放棄比賽的話按C鈕吧！

▲把游標合在EXIT之後，再按A鈕

比賽開始前的情形



▶自己的隊無條件得一分，從9局開始再度進行比賽。

自己在守備的情形



▶此處也是自己的得一分，比賽強制地結束。

萬獸之王

顯示出英語　秘技

顯示出標題畫面時候，按著A、B、C鈕及方向鍵的左上方來開始的話）指令及地圖的名字全部用英語表示。



◀通常以漢字來顯示的指令，這回完全變成英語了，當然其他的訊息也不例外。

▶只是，用英語表示之後選擇繼續的話，戰鬥畫面中的怪獸，其名稱也會故障，這種秘技只有在（標準模示）中使用的話就好了！

地縛的精靈　秘技

雖然不是特別有用，除了CAMPAIGN 1以外的地圖，其最左上角一定有藍色的精靈，所以自己是以藍色精靈以外的大將來出場的時候，在這裡可以使精靈現身，可以看到平時看不到的精靈同志的戰鬥。

我方怪物重疊了　秘技

使用大魔法的「ワプ」（跳移）的時候，把妖怪跳移至已有我方妖怪的塔中的話那麼在一個六角格子內就會有兩隻妖怪，重覆這個步驟，可以產生好幾隻怪獸，鞏固塔的防衛，只是，被壓的怪獸在最上方的那一隻在移動之前無法自由行動，請注意！

馬貝魯遊園地

5－1的口令　秘技

起先，把遊戲的等級回復正常，輸入「VALKYRIE」口令，於是從最終面的４－６的地方，也可以進入平常沒有的５－１秘密遊戲。

格鬥三人組

加分999900點　秘技

起初双打時來到最終面的話，其中一位玩家其殘餘人數會變成最後一人，而且生命殘留數值也減少到最低極限。

於是打倒最後的頭目之後，就在加分的計算畫面出現之前，要把生命殘留數值較低的同體一擊而倒。這樣的話最後的生命數值計算中，生命數值會增加上999900點。

◀辛迪加頭目被打倒，在要進入加分畫面之前，把沒有殘餘座機的玩家打倒，給予致命的一擊吧！非常困難哦！

▶這樣一來，針對殘留人數所加的分數會變成如此高分。在計算終了前非常花時間的啦！

球界道中記

球紹球團的訊息　秘技

在記者講評的秘碼輸入畫面中，在第一個字輸入日本隊名的代號如Ｌ、Ｂ、Ｕ、Ｆ、Ｏ、Ｈ、Ｇ、Ｃ、Ｗ、Ｄ、Ｓ、Ｔ（剩下的輸入「・」）。接著就可以看到介紹各球團特徵的訊息。

◀輸入日本聯盟的球隊名稱。剩餘的部分用句點來補足，如此一來球隊的特色也可以明瞭，試用其他的隊名也很有趣哦！

幻想空間

很棒的無敵　特技

在標題畫面中依序按方向鍵的「上、右、下、左」之後，技１、２、１、２再押著鈕按開始，就會進入「CONFECT」模式，把游標選擇「NODE」（不死）按方向鈕左＋１、２鈕之後就會顯示出「UNDEAD」，這便是無敵模式。

▲在「PUSH START BUTTON」出現時輸入。

▼殘餘座機數目，錢，關數，聲音…什麼都可以設定，當然無敵。

音速小子

加分五萬點　秘技

破壞的時候，時間如果在29秒以下，時間項加分數值會增加５萬點。

不能適應的話，三十秒內解決是非常吃力的，如果成功的話倍加愉快！

唐老鴨

秘密的加分　秘技

總之、一件秘密寶都不拿而能夠把頭目打倒的話，本關總結算時以秘密加分的方式再加3000點。

▲不取秘密而被關之後。然後開始加分，熱衷於加分來賺分數的人要好好利用！

GG忍

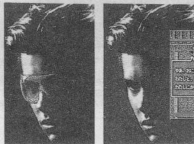
聲音的測試　密技

標題畫面顯示，按著１、２鈕再按開始鈕，就可進入聲音測試。

假面英雄

意想不到金萬兩　機密

在各城鎮，擁有一萬兩黃金以上的時候，向賭錢決勝負的人挑戰的話，不必交手就可獲得一萬兩。









◀感佩於這種男子氣慨，免費贈送一萬兩黃金，只是在遊戲中只能用一次。

冒險世界 III

查姆史來的用法　機密

普拉普利爾城邑中，通向李李巴特村門的右邊，有一扇隱密式的門。可以在其中使用チャームストーン。

在這裡如果擁有 2 個以上的チャームストン，可以用來換得各式各樣的魔法(以一換一除了リターーン之外）只擁有一個チャームストーン的話，可以換得ハートのうつわ（心靈之器具）。

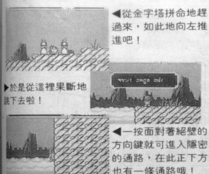


◀通往李李巴特村的門的正右方，有這樣的秘門。

▶如果帶著幾ストーン，老伯的訊息會改變哦！

2 個隱藏的寶箱　機密

走過金字塔之後，從頂點開始攀登巴共山脈，如此向左前進，可到達絕壁。在此處狠下心向下跳，馬上一按往右的方向鍵，便有 2 條隱密的通路，在此可取得「シールド」（盾牌）及「パワー」（能量）等魔法。



◀從金字塔拼命地趕過來，如此地向左推進吧！

▶於是從這裡果斷地跳下去啦！

◀一按面對著絕壁的方向鍵就可進入隱密的通路，在此正下方也有一條通路哦！

金字塔的秘門　機密

首先，進入金字塔中央的門，按下在正左方的開關後向下降。然後，在落下地點正右方落差的前面向上推，就可進入秘門。在此秘門前方，放置著美味的寶箱。裡面除了還原以外，所有的魔法通通具備。



◀進入後一踩正左方的開關，如此地跳下去吧！

▶其實在這種地方也有秘門的啦！有點像是在要詐嘛！

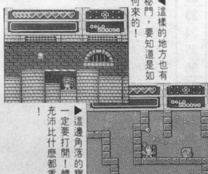


◀從寶箱之中出現了些魔法，這樣往後的發展會更輕鬆呢！

地下水路的秘門　機密

在普拉普利爾城的地下水路中，潛入有落差的水窪中（要海神波塞各之矛）。向上一推，即可進入秘門。

此門通往海中，就在前面有一個裝著「ハートのうつわ」（心靈的器具。）的寶箱。

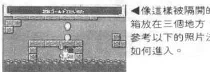


◀這樣的地方也有秘門，要知道是如何來的！

▶這邊角落的寶箱一定要打開！體力充沛比什麼都重要！

海中的秘門　機密

在遊戲起點附近的海中（不是從普拉普利爾城的地下水路所到達的海中！）有三個被牆壁包圍，拿不到的寶箱。其實通過秘門後就可取得。秘門在下圖表示場所中哦！



◀像這樣被隔開的寶箱放在三個地方，請參考以下的照片決定如何進入。



▶這扇門可能很多人自己會發現得到，的確好像有這樣的場所嘛！



◀這裡似乎也有個凹下去的地方，先解決附近的螃蟹之後再進入吧！



▶在這裡不繞遠路走的話根本找不到！不穿ーマリンブーツ（海軍靴）的話就麻煩了！

侏儒體的利用法　機密

先把侏儒變身裝置準備齊全，縮小身體之後，進入李巴特村的某遺跡中。在此處從正左下方落點的細縫中通過，前方有個裝「ハートのうつわ」（心靈的器具）的寶箱。

還有，從金字塔中央的門進入，左下方的落點也有空隙，此處也有很多個裝有「心靈之器具」的寶箱。

進入與歷史不同結局的條件　特技

在CAMPAIGN模式的「シーライオン」與「コーかサス」圖中獲得完全的勝利。然後進入「フレンチアフリカ」若在此地也大獲全勝。德意志地圖在終了時會有所不同，出現另一個結局。



不管你是怎樣通過其他的地圖。總之在「シーライオン」、「コーカサス」及「フレンチアフリカ」要得到完全勝利，便會如說明書所寫。『與史實不一樣的結局』則明顯可見。這次特別地刊載出地圖分岐表，看過了之後，以這三個圖為目標吧！果真你是不用詭計就能連獲全勝嗎？沒有相當的戰略手腕是很難的喲！

MAP NO	劇本名稱	總分	完成期限	地圖終了時的分岐表 完成	勝利	平分秋色
0	ケースホワイト	25	15	2	1	0
1	ピョートルクフ	30	15	3	2	1
2	ラドムホウイモウ	30	15	4	3	2
3	ビスカ　ガワ	50	20	4	4	3
4	ワルシャワ	50	25	6	5	4
5	デンマーク	30	10	6	7	5
6	ノルウェー	60	30	7	8	6
7	テイチ　ショコク	60	30	9	8	7
8	フランス　ソンム	70	50	12	25	8
9	フランス　マジノ	50	30	10	14	25
10	バトル　ブリデン	60	30	11	12	13
11	シーライオン	70	40	14	12	13
12	ユーゴスラビア	35	20	15	13	12
13	ギリシア	55	40	16	26	13
14	バルト　ショコク	100	40	17	17	14
15	スモレンスク	110	50	18	18	15
16	ウクライナ	100	40	19	19	16
17	モスクワ　4Pz	70	45	36	21	20
18	モスクワ　2Pz	70	45	36	21	20
19	ロストフ	100	50	18	20	19
20	セバストポリ	70	20	21	22	20
21	コーカサス	120	65	32	22	22
22	スターリングラド	70	40	23	23	23
23	ハリコフ	110	50	24	24	34
24	クルスク	45	20	33	34	35
25	キレナイカ	70	35	27	26	25
26	トブルク	70	40	29	29	26
27	エジプト　シリア	60	35	28	28	26
28	イラン　イラク	80	45	31	26	26
29	エル　アラメイン	50	35	30	32	32
30	ニア　イースト	70	50	31	31	32
31	トルコ　サンセン	80	45	32	22	23
32	フレンチアフリカ	90	50	23	33	33
33	シシリー	55	30	37	34	34
34	サレルノ	80	55	37	35	35
35	アンツィオ	80	60	37	38	38
36	ウラル	80	50	21	20	20
37	ノルマンディ	55	35	39	39	38
38	ファレーズ	60	35	41	41	39
39	アルンヘム	40	25	40	40	42
40	アルデンヌ44	60	40	41	41	42
41	ブタペスト	50	30	42	42	42
42	ドイツ	50	30	?	?	?

冒險世界Ⅲ

最後城堡的侏儒　秘技

在最後的城堡中，乘坐軌車開向前進的場所，中途下車進入左下方的細縫中，到了盡頭就有秘門，由此進入身體會縮小（變成侏儒）這樣就可以進入有傳說鎧甲的方間的狹縫了。



◀好不容易找到有軌道車的地方，依舊不向前進，巧妙地向左下角去吧！

▶進入這扇秘門之後行，就可以變成侏儒式體形。

◀接著，從這裡向下跳，走向傳說中有鎧甲的房間去。



▶然後通過了左邊的空隙，終於發現被就以這樣的體形登上××船而去？



信長野望 武將風雲錄 進軍指導手冊

總大將●許宗斌　侍大將●吳文仁　斥侯●達哥

人間50年 如夢如幻 ・萬物生靈 終須一死

在「敦盛」的舞步下，足智多謀的本色終於逐步地顯露。在一統尾張後，信長卻面臨了治部大輔一今川義元強大的上洛軍。生死關頭皆在一念之間，利用情報戰取勝的信長，終於在最後一刻，配合著雷電交加的雨勢直襲桶狹間的今川本陣，以寡擊衆取下了義元的首級。革命兒一信長的眼中交雜著喜悅的淚水與雨水，濛濛中彷彿見到了織田家的木瓜紋旗正飄揚在京都的一角……。

◎遊戲開始方式

・〔新しく始める〕——

進入新遊戲，總共有2種劇情可供選擇，分別是「戰國動亂篇」及「信長包圍篇」，玩家可依喜好自由進入。進入後有2種模式，難易度各有不同。

①入門模式：是初學者最適合的一個模式，又分為上級、中級和下級，按實力的不同挑個自己最拿手的級數吧！而且在這個模式裡，也可以1～8人同時遊戲，想和朋友一同瓜分天下，本模式就是有這個好處。

②實力模式：只有高手級的人物，才能消受得起本模式中種種嚴酷的挑戰與考驗。難度極高並會有許多歷史事件發生，例如：齋藤道三在長良川被兒子義龍所斬殺或毛利元就在嚴島一役擊滅陶賢晴軍等。而且只能1個人獨自作戰。

③觀戰模式：俗語說「坐山觀虎鬥」，在絞盡腦汁思考天下統一的方針後，有時不妨看看電腦ｖｓ電腦的作戰及外交等手腕到底如何進行。本模式玩家都不能加入，一切均由電腦方能控制。ＰＳ：除非真是無聊透頂，否則勸您最好別等著看會有任何結果，畢竟電腦的思考方式還是……。

・記錄したところから始める

從上回所記錄的進度再開始遊戲。

◎輔助的調整畫面

在輪到玩家下指令的主要畫面時，只要按下START鈕，便會出現輔助畫面，提供玩家調整一些設定或記錄進度。

・セーフ：

記錄目前遊戲的進度。

・軍師助言：

在遊戲中會有軍師（政治力＋戰鬥力數值達150以上的武將）在您實行任何指令時給予建言。本機能供玩家調整要不要進言，（きく）為需要，（きかない）則是不需要。

・表示時間：

對於文字訊息及某些特定的畫面（如事件），若是覺得太快或太慢，便可以調整時間的長短。總共有1～10個階段可加以設定，數字愈大則速度愈快。

・音樂：

夜深人靜時總會擔心ＢＧＭ吵人，那麼便可以視情況看是否要ＢＧＭ。（きかない）表示關掉，（きく）則是打開。

・合戰：

在遊戲開始時所設定的他國作戰狀況與過程，玩家有時覺得每場都看很煩，不妨就加以重新調整。（見ない）為不想看，（任意）則可以在作戰發生時再決定，（見る）代表全部都要看。

・中斷：

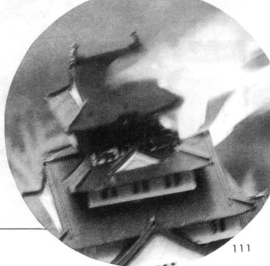
時間太晚了或覺得手氣不順，就可以利用本機能回到標題畫面關機或重新開始。另外有一項（行方をみまもりますか）就是玩家把目前的狀況全部交由電腦代為執政。ＰＳ：請不要對電腦的ＩＱ抱持太大希望。

・過關——

玩家選擇的大名，在使用武力或脅迫的手段，取得所有國家的支配，一統全天下後，便可以欣賞精彩的破關畫面了。

・結束——

遊戲中自己所選擇的大名，在死亡後找不到家臣可作為後繼者，或是所有的領地都被併吞，遊戲便宣告GAME OVER。



◉2大時代背景的劇情

・劇情 1

〔1555年　戰國動亂篇〕

在各地強勢大名的割據侵攻下，日本全土陷入了前所未有的戰亂之世。東北的伊達、最上，關東甲越的武田、上杉、北條，近畿的淺井、朝倉及九州的大友、島津等戰國大名互相競奪霸權，而足利幕府的勢力日微。究竟那一方能先向京都進軍，進而一步統一「應仁之亂」以來強凌弱、下剋上的亂世？本篇劇情一開始，玩家可選擇的大名蠻多的，而難易度也恰到好處，相當為本遊戲的基本入門。

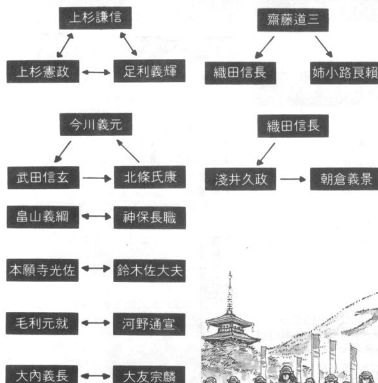
・劇情 2

〔1557年　信長包圍網篇〕

在平定尾張、美濃、伊勢、伊賀及大和等地後，意氣風發的信長更進一步奉流浪的將軍足利義昭入京，並掌握了實質的權威。但不甘當為傀儡的義昭卻向各地大名發出了征討信長的檄令，淺井、朝倉、武田、本願寺、毛利等大名紛起響應，形成一個無形的「信長包圍網」，欲置信長於死地。戰國風雲織田信長能擺脫腹背受敵的危機，進而實現「天下布武」的美夢？劇情 2 中幾乎都是實力堅強的大名，無論是進攻或防守，都顯得困難多了，不過只要早日建立鐵甲船或擁有大量的鐵砲，自然便能早日奪得天下！



◉名劇情大名家同盟關係





・劇情 1

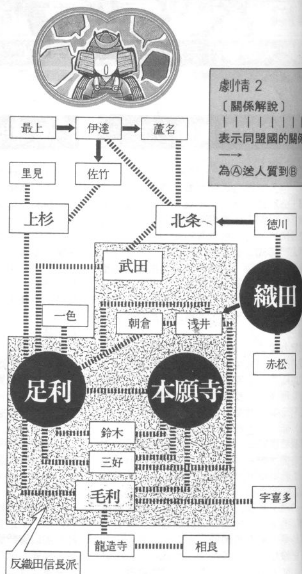
〔關係解說〕

Ⓐ⟷Ⓑ

表示Ⓐ與Ⓑ為同盟國

Ⓐ⟵⟶Ⓑ

表示Ⓐ有送人質至Ⓑ處。



劇情 2

〔關係解說〕

||||||||

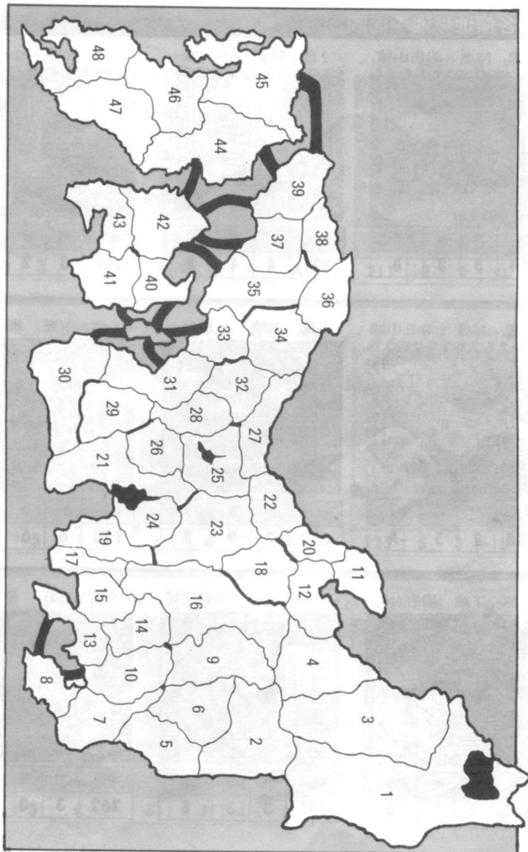
表示同盟國的關係

—→

為Ⓐ送人質到Ⓑ

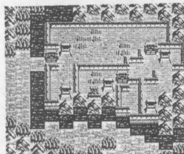
◎領地名稱・城池一覽

1 陸奥一岩出山城
2 陸前一黑川城
3 出羽一山形城
4 越後一春日山城
5 常陸一太田城
6 下野一唐澤山城
7 下總一國府台城
8 安房一久留里城
9 上野一平井城
10 武藏一瀧山城
11 能登一七尾城
12 越中一富山城
13 相模一小田原城
14 甲斐一躑躅ヶ崎館
15 駿河一駿府城
16 信濃一海津城
17 遠江一掛川城
18 飛騨一松倉城
19 三河一岡崎城
20 加賀一尾山御坊
21 伊勢一安濃津城
22 越前一一乘谷城
23 美濃一稻葉山城
24 尾張一清洲城
25 近江一小谷城
26 伊賀一觀音寺城
27 丹後一八田城
28 山城一二條城
29 大和一信貴山城
30 紀伊一雜賀城
31 攝津一若江城
32 丹波一八上城
33 播磨一三木城
34 因幡一鳥取城
35 備前一岡山城
36 出雲一月山富田城
37 安藝一吉田郡山城
38 石見一溫湯城
39 周防一且山城
40 讚岐一虎丸城
41 阿波一勝瑞城
42 伊予一湯築城
43 大佐一岡豐城
44 豐俊一臼杵城
45 肥前一柳河城
46 肥後一人吉城
47 日向一飫肥城
48 薩摩一鹿兒島城



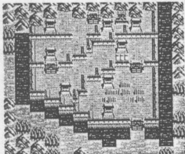
◎各領地城池平面圖

・1國　陸奥　岩出山城



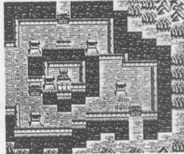
城防	門	層	堅固度
354	3	3	B

・2國　陸前　黑川城



城防	門	層	堅固度
321	4	4	B

・3國　出羽　山形城



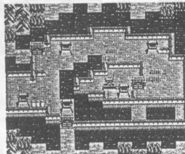
城防	門	層	堅固度
267	3	2	C

・4國　越後　春日山城



城防	門	層	堅固度
438	7	5	A

・5國　常陸　太田城



城防	門	層	堅固度
358	3	2	B

・6國　下野　唐澤山城



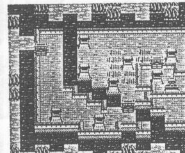
城防	門	層	堅固度
125	6	6	A

・7國　下總　國府台城



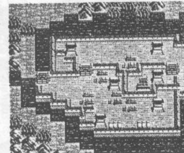
城防	門	層	堅固度
320	2	2	B

・8國　安房　久留里城



城防	門	層	堅固度
251	3	3	B

・9國　上野　平井城



城防	門	層	堅固度
262	3	3	C

・10國　武藏　瀧山城



城防	門	層	堅固度
249	3	3	C

・11國　能登　七尾城



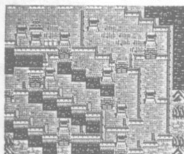
城防	門	層	堅固度
444	8	4	A

・12國　越中　富山城



城防	門	層	堅固度
211	2	2	C

・13國　相模　小田原城



城防	門	層	堅固度
820	8	5	A

・14國　甲斐，躑躅ケ崎館



城防	門	層	堅固度
211	4	2	C

・15國　駿河　駿府城



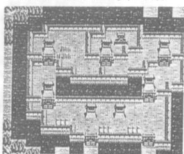
城防	門	層	堅固度
325	5	3	B

・16國　信濃　海津城



城防	門	層	堅固度
265	5	3	C

・17國　遠江　掛川城



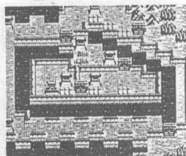
城防	門	層	堅固度
311	7	4	B

・18國　飛驒　松倉城



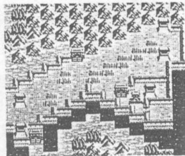
城防	門	層	堅固度
152	5	3	D

・19國　三河　岡崎城



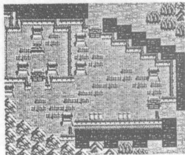
城防	門	層	堅固度
239	5	4	B

・20國　加賀　尾山御坊



城防	門	層	堅固度
169	3	2	D

・21國　伊勢　安濃津城



城防	門	層	堅固度
229	3	2	C

・22國　越前　一乘谷城



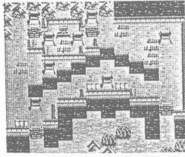
城防	門	層	堅固度
379	3	3	B

・23國　美濃　稻葉山城



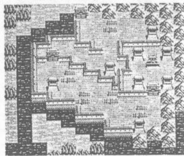
城防	門	層	堅固度
525	5	3	A

・24國　尾張　清洲城



城防	門	層	堅固度
335	4	2	B

・25國　近江　小谷城



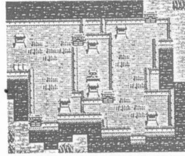
城防	門	層	堅固度
425	3	3	A

・26國　伊賀　觀音寺城



城防	門	層	堅固度
315	8	3	B

・27國　丹後　八田城



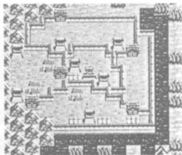
城防	門	層	堅固度
325	4	2	C

・28國　山城　二條城



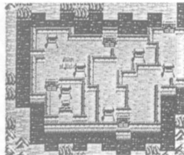
城防	門	層	堅固度
215	3	2	C

・29國　大和　信貴山城



城防	門	層	堅固度
254	5	5	B

・30國　紀伊　雜賀城



城防	門	層	堅固度
154	4	4	C

・31國　攝津　若江城



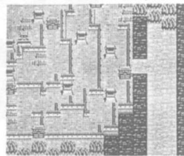
城防	門	層	堅固度
326	5	3	B

・32國　丹波　八上城



城防	門	層	堅固度
320	6	3	B

・33國　播磨　三木城



城防	門	層	堅固度
350	5	4	B

・34國　因幡　鳥取城



城防	門	層	堅固度
415	5	3	C

・35國　備前　岡山城



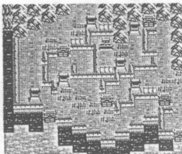
城防	門	層	堅固度
369	5	3	B

・36國　出雲　月山富田城



城防	門	層	堅固度
269	4	4	B

・37國　安藝　吉田郡山城



城防	門	層	堅固度
380	6	5	A

・38國　石見　溫湯城



城防	門	層	堅固度
264	4	2	C

・39國　周防　且山城



城防	門	層	堅固度
231	3	3	C

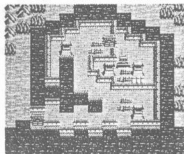


・40國　讚岐　虎丸城



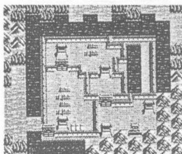
城防	門	層	堅固度
321	2	2	B

・41國　阿波　勝瑞城



城防	門	層	堅固度
215	2	2	C

・42國　伊予　湯築城



城防	門	層	堅固度
187	3	3	D

・43國　土佐　岡豐城



城防	門	層	堅固度
310	4	3	B

・44國　豐後　臼杵城



城防	門	層	堅固度
255	4	2	C

・45國　肥前　柳河城



城防	門	層	堅固度
328	3	3	B





・46國　肥後　人吉城



城防	門	層	堅固度
201	4	3	C

・47國　日向　飫肥城



城防	門	層	堅固度
135	3	2	C

・48國　薩摩　鹿兒島城



城防	門	層	堅固度
189	3	2	D

◎各領地初期國力表

・劇情 1 —戰國動亂篇

■1國　陸奥　（伊達領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
183	175	80	10	376/760	58

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
274	55	0	65	70	65	354

配下武将：伊達実元、中野宗時、牧野久仲、遠藤基信



大名：伊達晴宗

■2國　陸前　（蘆名領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
138	142	60	5	258/520	51

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
231	32	0	53	59	54	321

配下武将：金上遠江守、松本図書助、猪苗代盛国



大名：蘆名盛氏

■3國　出羽　（最上領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
161	155	70	5	278/560	55

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
221	34	0	59	66	64	267

配下武将：最上義光、氏家定直、氏家守棟



大名：最上義守

■4國　越後　（上杉謙信領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
224	219	150	20	468/920	60

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
329	62	0	67	76	72	438

配下武将：上杉景信、柿崎景家、宇佐美定満、長尾政景、直江景綱、斎藤朝信、北条高広



大名：上杉謙信

■5國　常陸　（佐竹領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
115	125	60	5	208/420	52

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
206	43	0	57	57	51	358

配下武将：佐竹義廉、和田昭為



大名：佐竹義昭

■6國　下野　（宇都宮領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
111	103	40	5	211/420	53

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
223	46	0	56	56	50	125

配下武将：芳賀高定、塩谷義孝



大名：宇都宮広綱

■7國　下總　（結城領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
135	189	50	5	301/600	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
234	49	0	59	55	57	320

配下武将	結城晴朝、玉岡政広、片見政行


大名：結城政勝

■8國　安房　（里見領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
128	161	60	10	254/500	52

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
172	51	0	60	61	63	251

配下武将	里見義弘、里見義頼、正木時忠


大名：里見義

■9國　上野　（上杉憲政領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
174	170	80	15	421/840	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
343	68	0	61	57	61	262

配下武将	長野業正、小幡憲重、小幡重貞


大名：上杉憲政

■10國　武蔵　（上杉憲賢領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
115	230	70	5	474/960	68

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
340	53	0	60	55	59	249

配下武将	上杉憲盛、太田資正、上田朝直


大名：上杉憲

■11國　能登　（富山領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
121	131	60	10	152/300	48

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
332	69	0	57	52	48	444

配下武将	長続連、遊佐続光


大名：畠山義綱

■12國　越中　（神保領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
113	170	60	5	321/640	52

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
349	58	0	52	48	50	211

配下武将	神保覚広、小島職鎮


大名：神保長

■13國　相模　（北條領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
189	182	140	30	284/560	65

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
358	68	0	63	63	66	820

配下武将	北条氏政、北条氏照、北条幻庵、北条綱成、遠山綱景、遠山政景、笠原美作守、大道寺政繁、風魔小太郎


大名：北条氏康

■14國　甲斐　（武田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
230	215	110	20	270/540	69

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
270	57	0	71	80	76	211

配下武将	武田義信、武田信繁、武田信廉、飯富虎昌、山本勘助、穴山信君、小山田信茂


大名：武田信

■15國　駿河　（今川領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
238	234	130	30	340/680	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
393	80	0	62	60	64	325

配下武将	今川氏真、太原雪斎、鵜殿長照、葛山氏元、由比正信、朝日奈信置


大名：今川義元

■16國　信濃　（ｧ　領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
172	180	90	15	385/790	64

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
272	53	0	54	74	75	265

配下武将	内藤昌豊、高坂昌信、馬場信房、秋山信友、真田幸隆、真田信綱


城主：山県昌

17國 遠江 （今川領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
169	173	80	15	342/680	58

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
256	62	0	60	58	62	311

配下武将：朝比奈泰朝、松井宗信、小笠原氏清、飯尾連竜、天野景貫


城主：朝比奈泰能

18國 飛騨 （姉小路領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
88	94	40	5	146/300	45

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
162	43	0	57	45	48	152

配下武将：姉小路頼綱、三木国綱、三木顕綱


大名：姉小路良頼

19國 三河 （今川領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
165	181	80	10	315/630	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
282	63	0	58	70	68	239

配下武将：菅沼定村、酒井忠次、石川数正


城主：松平元康

20國 加賀 （本願寺領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
170	191	130	80	320/640	59

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
274	64	0	88	34	87	169

配下武将：七里頼周、下間頼照、下間頼廉、下間頼竜


大名：本願寺光佐

21國 伊勢 （北富領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
189	238	110	15	442/890	68

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
352	70	0	59	61	65	229

配下武将：北畠政成、木造具政、鳥屋尾石見守、奥山常陸介


大名：北畠具教

22國 越前 （朝倉領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
240	230	130	25	424/850	63

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
380	79	0	62	49	57	379

配下武将：朝倉宗滴、朝倉景隆、朝倉景健、朝倉景連、朝倉景鏡、河合吉統


大名：朝倉義景

23國 美濃 （齊藤領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
224	225	140	25	410/820	61

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
420	77	0	65	74	69	525

配下武将：斎藤義竜、斎藤長竜、稲葉一鉄、安藤守就、氏家卜全


大名：斎藤道三

24國 尾張 （織田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
230	210	80	65	405/910	65

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
382	69	0	67	42	59	335

配下武将：織田信行、林通勝、柴田勝家、丹羽長秀、佐久間信盛、森可成


大名：織田信長

25國 近江 （淺井領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
215	215	100	25	412/920	63

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
375	67	50	62	66	67	425

配下武将：磯野員昌、赤尾清綱、雨森弥兵衛、海北綱親


大名：浅井久政

26國 伊賀 （六角領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
170	191	110	20	374/750	58

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
350	64	0	60	51	53	315

配下武将：後藤賢豊、蒲生賢秀、三雲定持、三雲成持


大名：六角義賢

■27國　丹後　（一色領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
133	142	60	15	148/290	54

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
324	51	0	57	54	54	325

配下武将：一色義道、一色義清、稲富祐秀


大名：一色義幸

■28國　山城　（足利領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
169	170	50	5	225/450	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
470	92	0	62	50	67	215

配下武将：京極高吉、三淵晴員、細川藤孝、和田惟政


大名：足利義輝

■29國　大和　（三好領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
220	197	70	50	425/810	67

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
430	70	0	60	58	60	254

配下武将：松永久通、奥田忠高


城主：松永久秀

■30國　紀伊　（鈴木領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
137	148	80	130	254/337	54

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
337	68	200	71	84	82	154

配下武将：鈴木重朝、鈴木重秀、土橋守重、岡吉正


大名：鈴木佐大夫

■31國　攝津　（三好領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
248	189	100	50	415/830	60

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
495	88	50	65	61	60	326

配下武将：三好長逸、三好政康、池田長正、伊丹親興


大名：三好長慶

■32國　丹波　（波多野領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
180	171	70	15	320/640	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
334	63	0	61	59	61	320

配下武将：波多野秀治、波多野秀尚、波多野宗長、赤井直正


大名：波多野晴通

■33國　播磨　（赤松領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
121	176	80	15	338/670	63

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
289	61	0	62	63	60	350

配下武将：赤松政秀、高島正澄、福原助就


大名：赤松義祐

■34國　因幡　（山名領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
127	149	70	15	274/550	59

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
271	64	0	57	60	60	415

配下武将：山名祐豊、垣屋続成、垣屋光成


大名：山名豊定

■35國　備前　（宇喜多領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
169	173	70	15	352/700	60

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
264	62	0	58	58	59	369

配下武将：宇喜多忠家、花房正幸、長船貞親、岡利勝、戸川秀安


大名：宇喜多直家

■36國　出雲　（尼子領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
187	192	110	25	360/720	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
362	68	0	57	61	64	269

配下武将：尼子義久、牛尾幸清、立原久綱、宇山久兼、佐世清宗


大名：尼子晴久

■37國 安藝 （毛利領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
181	198	100	25	378/760	66

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
370	66	0	62	68	66	380

配下武将：毛利隆元、小早川隆景、清水宗治、福原貞俊、児玉就忠、国司元相、乃美宗勝、桂元澄、村上武吉


大名：毛利元就

■38國 石見 （毛利領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
142	149	70	20	270/540	63

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
279	58	0	60	64	65	264

配下武将：吉川経安、口羽通良、市川経好、熊谷信直


城主：吉川元春

■39國 周防 （大内領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
170	161	90	20	161/520	59

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
310	74	0	58	60	57	231

配下武将：陶晴賢、陶長房、飯田興秀、弘中隆兼


大名：大内義長

■40國 讃岐 （三好領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
112	130	40	20	153/300	52

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
215	51	0	54	51	53	321

配下武将：岩成友通、安宅冬康


城主：十河一存

■41國 阿波 （三好領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
115	143	50	25	162/320	53

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
240	54	0	56	54	50	215

配下武将：篠原長房、細川真之


城主：三好義賢

■42國 伊予 （河野領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
140	172	60	10	246/500	54

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
234	59	0	60	63	64	187

配下武将：来島通康、平岡通房


大名：河野通宣

■43國 土佐 （長宗我部領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
161	178	70	10	270/540	55

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
240	60	0	61	65	63	310

配下武将：長宗我部元親、久武親信、吉田重俊


大名：長宗我部国親

■44國 豐後 （大友領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
182	234	120	35	423/850	59

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
351	72	50	64	67	65	255

配下武将：立花道雪、田原親賢、志賀親守、吉岡長増、吉弘鑑理、臼杵鑑速、佐伯惟教、一万田鑑実、高橋紹雲


大名：大友宗麟

■45國 肥前 （龍造寺領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
178	220	110	30	410/820	57

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
334	69	50	62	65	68	328

配下武将：龍造寺信周、龍造寺長信、龍造寺家就、鍋島直茂、百武賢兼、円城寺信胤


大名：龍造寺隆信

■46國 肥後 （相良領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
124	180	70	10	302/600	54

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
243	58	0	54	57	59	201

配下武将：上村頼孝、赤池長任、深水長智


大名：相良晴広

■47國　日向　（伊東領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
130	149	70	10	274/560	53	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
250	56	0	56	60	55	135
配下武将	伊藤祐俊					


大名：伊東義祐

■48國　薩摩　（島津領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
188	192	100	100	380/760	53	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
365	61	250	65	80	82	189
配下武将	島津義久、島津義弘、島津歳久、伊集院忠朗、伊集院忠倉、肝付兼盛、種子島時堯					


大名：島津貴久

・劇情２—信長包圍網篇

■１國　陸奥　（伊達領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
192	183	80	15	394/760	60	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
287	55	0	65	70	65	354
配下武将	伊達実元、鬼庭綱元、遠藤基信、留守政景					


大名：伊達輝宗

■２國　陸前　（蘆名領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
144	149	60	10	270/520	51	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
242	33	0	53	59	54	321
配下武将	金上遠江守、猪苗代盛国					


大名：蘆名盛興

■３國　出羽　（最上領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
169	162	70	10	291/560	55	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
232	35	0	59	66	64	267
配下武将	最上義光、氏家守棟、鮭延秀綱、楯岡満茂					


大名：最上義守

■４國　越後　（上杉領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
235	229	140	30	491/920	60	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
345	63	0	67	76	72	438
配下武将	上杉景勝、上杉景虎、上杉景信、柿崎景家、直江景綱、斎藤朝信、山浦国清					


大名：上杉謙信

■５國　常陸　（佐竹領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
120	131	60	10	218/420	52	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
216	44	0	57	57	51	358
配下武将	佐竹義喬、和田昭為					


大名：佐竹義重

■６國　下野　（宇都宮領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
116	108	40	10	221/420	53	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
234	47	0	56	56	50	125
配下武将	塩谷義孝、塩谷孝信					


大名：宇都宮広綱



■7國　下總　（北條領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
141	198	60	10	316/600	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
245	51	0	62	58	60	320

配下武将	結城晴朝、岩上朝堅、多賀谷政広


城主：足利義氏

■8國　安房　（里見領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
134	169	60	15	266/500	52

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
180	52	0	60	61	63	251

配下武将	里見義弘、里見義頼、正木頼忠


大名：里見義堯

■9國　上野　（上杉謙信領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
182	178	90	20	442/840	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
360	68	0	62	65	64	262

配下武将	上杉憲政、北条景広、本庄繁長、小幡重貞


城主：北条高広

■10國　武蔵　（北條領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
120	241	70	15	497/960	68

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
357	54	0	61	63	62	249

配下武将	北条氏邦、上杉憲盛、遠山政景、大道寺政繁


城主：北条氏照

■11國　能登　（富山領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
127	137	60	15	159/300	48

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
348	69	0	53	52	44	444

配下武将	長続連、長綱連、遊佐続光、温井景隆


大名：畠山義慶

■12國　越中　（上杉謙信領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
118	178	70	10	337/640	52

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
366	59	0	53	59	57	211

配下武将	神保長住、神保長城


城主：小島職鎮

■13國　相模　（北條領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
198	191	140	40	298/560	65

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
375	69	0	64	63	66	820

配下武将	北条氏政、北条氏規、北条幻庵、松田憲秀、風魔小太郎


大名：北条氏康

■14國　甲斐　（武田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
241	225	100	20	283/540	73

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
283	58	0	72	80	76	211

配下武将	小山田信茂、武田信廉、武田信豊、仁科盛信


城主：武田勝頼

■15國　駿河　（武田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
249	245	100	30	357/680	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
412	80	0	62	77	75	325

配下武将	山県昌景、馬場信房、穴山信君


大名：武田信玄

■16國　信濃　（武田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
195	189	80	20	404/790	64

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
285	54	0	55	74	75	265

配下武将	内藤昌豊、秋山信友、真田信綱、真田昌幸


城主：高坂昌信

■17國　遠江　（徳川領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
195	190	100	30	359/680	58

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
268	63	0	62	77	72	311

配下武将：服部半蔵、本多忠勝、渡辺守綱、小笠原長忠


大名：徳川家康

■18國　飛騨　（姉小路領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
92	98	40	10	153/300	45

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
170	44	0	58	47	50	152

配下武将：姉小路信綱、三木国綱、三木顕綱


大名：姉小路頼綱

■19國　三河　（徳川領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
210	205	90	25	330/630	62

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
296	64	0	64	77	70	239

配下武将：酒井忠次、榊原康政、鳥居元忠、大久保忠世


城主：石川数正

■20國　加賀　（本願寺領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
178	200	130	100	336/640	59

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
287	64	0	89	35	90	169

配下武将：七里頼周、下間頼照、下間頼廉、下間頼竜


大名：本願寺光佐

■21國　伊勢　（織田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
198	249	120	40	464/890	68

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
369	71	0	60	64	63	229

配下武将：織田信包、木造具政、神戸具盛、奥山常陸介、滝川一益


城主：北畠具教

■22國　越前　（朝倉領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
252	241	110	35	445/850	63

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
399	79	0	59	50	49	379

配下武将：朝倉景鏡、朝倉景健、河合吉統

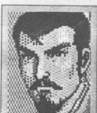

大名：朝倉義景

■23國　美濃　（織田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
337	350	200	110	430/820	61

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
462	78	0	68	58	59	520

配下武将：明智光秀、羽柴秀吉、稲葉一鉄、安藤守就、氏家卜全、堀秀政、加藤嘉明、佐久間信盛、佐久間盛政、柴田勝家、丹羽長秀、金森長近、浅野長政、池田恒興


大名：織田信長

■24國　尾張　（織田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
241	220	100	80	425/910	65

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
401	69	0	68	54	53	335

配下武将：織田信忠、織田有楽斎、前田利家、蜂須賀小六、山内一豊、佐々成政


城主：林　通勝

■25國　近江　（浅井領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
225	230	90	35	432/920	63

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
393	68	0	61	67	65	425

配下武将：磯野員昌、赤尾清綱、海北綱親


大名：浅井長政

■26國　伊賀　（織田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
180	200	80	30	392/750	58

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
367	66	0	59	53	51	315

配下武将：蒲生氏郷


城主：蒲生賢秀

■27國　丹俊　（一色領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
152	156	60	20	162/290	54	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
340	51	0	57	54	54	325

配下武将：一色義清、一色義定、稲富祐直


大名：一色義道

■28國　山城　（足利領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
160	155	30	10	236/450	62	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
493	93	0	65	54	42	215

配下武将：細川藤孝、和田惟政


大名：足利義昭

■29國　大和　（織田領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
210	188	70	40	405/810	67	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
410	70	0	60	58	61	254

配下武将：松永久通、岡国高、奥田忠高


城主：松永久秀

■30國　紀伊　（鈴木領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
131	141	60	100	242/484	54	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
321	68	200	71	80	81	154

配下武将：鈴木重朝、土橋重隆、岡吉正


大名：鈴木佐大夫

■31國　攝津　（三好領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
260	198	90	60	435/830	60	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
519	90	90	64	61	58	326

配下武将：三好長逸、三好政康、岩成友通、池田勝正


大名：三好義継

■32國　丹波　（波多野領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
189	179	70	20	336/640	62	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
350	64	0	61	60	62	320

配下武将：波多野秀尚、波多野宗長、赤井直正


大名：波多野秀治

■33國　播磨　（赤松領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
127	184	80	20	354/670	63	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
303	62	0	62	64	62	350

配下武将：赤松則房、福原助就


大名：赤松義祐

■34國　因幡　（山名領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
133	156	70	20	287/550	59	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
284	65	0	58	61	61	415

配下武将：山名祐豊、垣屋光成


大名：山名豊国

■35國　備前　（宇喜多領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
177	181	80	25	369/700	60	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
277	63	0	60	62	61	369

配下武将：宇喜多忠家、花房正幸、長船貞親、岡利勝、戸川秀安


大名：宇喜多直家

■36國　出雲　（毛利領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水	
196	201	70	30	378/720	62	
商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
380	69	0	59	60	59	269

配下武将：杉原盛重、佐世元嘉


城主：天野隆重

■37國　安藝　（毛利領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
190	207	120	40	369/760	66

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
388	67	0	64	68	67	380

配下武将：毛利輝元、小早川隆景、福原貞俊、乃美宗勝、宍戸隆家、村上武吉


大名：毛利元就

■38國　石見　（毛利領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
149	156	80	30	283/540	63

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
292	59	0	61	66	65	264

配下武将：吉川元長、吉川経安、市川経好、口羽通良、熊谷信直


城主：吉川元

■39國　周防　（毛利領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
178	169	70	30	169/520	59

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
325	75	0	60	62	59	231

配下武将：繁沢元氏、三浦元忠


城主：平賀元相

■40國　讃岐　（三好領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
117	136	50	25	160/300	52

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
225	52	0	55	52	54	321

配下武将：安宅信康、香川元景


城主：十河存

■41國　阿波　（三好領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
120	150	60	30	170/320	53

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
252	55	0	56	54	50	215

配下武将：篠原長房、細川真之


城主：三好長治

■42國　伊予　（河野領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
147	180	60	15	258/500	54

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
245	59	50	61	63	64	187

配下武将：河野通直


大名：河野通

■43國　大佐　（長宗我部領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
177	195	80	20	297/540	55

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
264	61	0	64	68	65	310

配下武将：香宗我部親泰、吉良親貞、久武親信、吉田重俊、久武親直、福留儀重


大名：長宗我部元親

■44國　豐後　（大友領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
191	234	130	70	245/850	60

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
368	73	50	64	68	66	255

配下武将：立花道雪、志賀親守、臼杵鑑速、佐伯惟教、一万田鑑実、高橋紹雲


大名：大友宗

■45國　肥前　（龍造寺領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
186	231	110	40	430/820	57

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
350	70	50	63	65	68	328

配下武将：龍造寺信周、龍造寺長信、鍋島直茂、百武賢兼、円城寺信胤、江里口信常、成松信勝


大名：龍造寺隆信

■46國　肥後　（相良領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
130	189	70	20	317/600	54

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
255	58	0	54	57	59	201

配下武将：犬童頼安、深水長智、丸目長恵


大名：相良義

■47國　日向　（伊東領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
136	156	70	20	287/560	53

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
262	56	0	57	61	55	135

配下武将	長池筑後、土持親成


大名：伊東義祐

■48國　薩摩　（島津領）

金	兵糧	兵	鉄砲	石高/上限	治水
197	201	120	140	362/760	53

商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
383	62	250	68	85	83	189

配下武将	島津義弘、島津歳久、島津家久、伊集院忠棟、上井覚兼、新納忠元、喜入季久、種子島時堯


大名：島津義久

◉名茶器資料一覽

・劇情 1 —戰國動亂篇

茶器名	持有武將	等級	種類
唐物三日月	三好義賢	1	茶壼
九十九髮茄子	朝倉宗滴	1	茶入
古天明平蜘蛛	松永久秀	1	茶釜
唐物初花肩衝	太原雪齋	2	茶入
唐物楢柴肩衝	——	2	茶入
備前福耳	——	2	茶入
唐物新田肩衝	大友宗麟	2	茶入
三刀屋彈正釜	尼子晴久	3	茶釜
星建盞天目	——	3	茶碗
唐物松花	——	3	茶壼
古銅鶴一聲	安國寺惠瓊	3	茶入
曜變稻葉天目	——	4	茶碗
唐物朝倉文琳	朝倉義景	4	茶入
天明碎錢	——	4	茶釜
黑樂大黑	——	4	茶碗
青磁大內筒	大內義長	4	茶入
唐物靫肩衝	細川藤孝	5	茶入
黑樂東陽坊	——	5	茶碗
青磁馬蝗絆	——	5	茶碗
唐物金花	——	5	茶壼
唐物橋姬	——	5	茶壼
天明殘月	——	5	茶釜
黑樂雁取	——	5	茶碗
瀨戶黑小原木	——	5	茶碗
蘆屋霰真形	——	6	茶釜
唐物富士茄子	今川義元	6	茶入
黑樂缽開	細川忠興	6	茶碗
灰被珠光天目	——	6	茶碗
唐物玉蟲	——	6	茶壼
唐物茜屋茄子	——	6	茶入
大井戶加賀	——	7	茶碗
赤樂早船	蒲生氏鄉	7	茶碗
備前八重葎	——	7	茶入
紹鷗白天目	本願寺光佐	7	茶碗
古銅夜なが	——	7	茶入

茶器名	持有武將	等級	種類
瀨戶數島大海	——	7	茶入
赤樂無一物	——	8	茶碗
蘆屋真形	織田信長	8	茶釜
志野振袖	——	8	茶碗
瀨戶平野肩衝	——	8	茶入
黃瀨戶旅枕	——	8	茶入
唐物夕立	——	9	茶壼

茶器名	持有武將	等級	種類
瀨戶黑小原女	——	9	茶碗
瀨戶霜夜文琳	——	9	茶入
蕎麥玉川	——	9	茶碗
刷毛目合甫	——	10	茶碗
瀨戶面影真帖	——	10	茶入
黃瀨戶花宴	——	10	茶入

・劇情 2 —信長包圍網篇

茶器名	持有武將	等級	種類
唐物三日月	三好義賢	1	茶壼
九十九髮茄子	織田信長	1	茶入
古天明平蜘蛛	松永久秀	1	茶釜
唐物初花肩衝	——	2	茶入
唐物楢柴肩衝	——	2	茶入
唐物新田肩衝	大友宗麟	2	茶入
備前福耳	——	3	茶入
古天明梶	——	3	茶釜
荒木高麗	荒木村重	3	茶碗
星建盞天目	——	3	茶碗
竹一重園城寺	古田織部	3	茶入
黑樂大黑	——	3	茶碗
唐物朝倉文琳	朝倉義景	4	茶入
曜變稻葉天目	——	4	茶碗
天明碎錢	——	4	茶釜
唐物松花	——	4	茶壼
赤樂道成寺	——	4	茶碗
唐物京極茄子	織田信雄	4	茶入
唐物靫肩衝	細川藤孝	5	茶入
黑樂東陽坊	——	5	茶碗
唐物象潟	下間賴龍	5	茶壼
唐物大友瓢箪	臼杵鑑速	5	茶入
黑樂缽開	——	5	茶碗
唐物橋姬	——	5	茶壼

茶器名	持有武將	等級	種類
瀨戶黑小原木	——	5	茶碗
黑樂雁取	織田有樂齋	5	茶碗
唐物富士茄子	——	6	茶入
唐物松島	織田信長	6	茶壼
青磁松本	——	6	茶碗
蘆屋霰真形	——	6	茶釜
唐物金花	——	6	茶壼
唐物內曇大海	山中鹿之介	6	茶壼
青磁馬蝗絆	——	6	茶碗
似たり茄子	——	6	茶入
灰被珠光天目	——	7	茶碗
天明殘物	——	7	茶釜
唐物玉蟲	——	7	茶壼
唐物有明肩衝	毛利元就	7	茶入
紹鷗白天目	本願寺光佐	7	茶碗
瀨戶數島大海	——	7	茶入
赤樂無一物	——	8	茶碗
唐物茜屋茄子	——	8	茶入
瀨戶平野肩衝	——	8	茶入
斗々屋高麗	高山右近	9	茶碗
瀨戶黑小原女	——	9	花碗
備前八重葎	——	10	花入
黃瀨戶旅枕	——	10	花入
古銅夜なが	——	10	花入

◉MAIN（主要畫面）的看法

①所有的指令，玩家要利用游標來移動，看看目前想實行那一項指令。

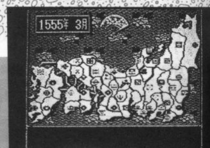
②年、月的表示，您可以瞧瞧現在的歲月到底溜走了多少。

③金錢與兵糧的數量，是最重要的部分。

④兵糧及徵兵目前的行情，色條愈高則代表目前價錢高得嚇人。

⑤茶器標誌，若該領地的城主或大名擁有茶器時，便會出現此標誌。但假使同時擁有多個茶器時，也只會出現一個標誌。

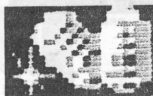
⑥該領地的所有基本資料。



◉地圖畫面

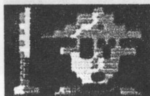
在主要畫面時按Ⓐ鈕即可查看。地圖中各領地的鄰接關係如有高山（較粗的黑線）時則無法出兵攻打。另外有海路的領地，在出兵前最好查探清楚敵國動向，免得遭受背後攻擊。

◉國力基本資料



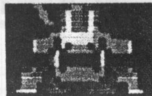
●金錢　最高數值：9999

為該領地目前所持有的金錢數目。在每年1月的徵稅或實行「金山開發」的指令時會增加，而金山發現的領地，金錢數會以紅色表示。另外在1月時，由於要支出俸祿（即兵士開銷費用），所以會由電腦自動地加以扣除。



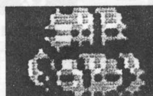
●兵士數　最高數值：9999

指目前所雇請的傭兵總數。可利用「兵雇用」的指令來增加，費用則視當時行情而定。另外在遭遇到疫病與地震的天災時，兵士數目會減少，損失的情況得看災情輕重而定。



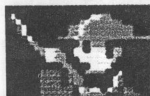
●兵忠誠度　最高數值：100

指目前城中兵士對於城主或大名的忠程度，可以「兵施し」的指令昇高。在1月、7月的俸祿支出若是金、糧不夠，或實施「兵雇用」增加兵數時都會明顯降低。數值愈低愈容易在作戰時兵士脫逃，造成我軍不利。



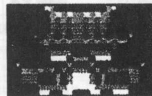
●兵糧　最高數值：9999

為該領地目前的兵糧數量。於7月年貢或向商人購買時會增加。當然，和金錢一樣，於俸祿支給時會自動減少，減少的程度視兵數而定，士兵愈多消耗愈大。



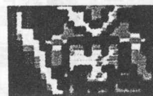
●訓練度　最高數值：100

兵士的訓練程度，關係著作戰時的損傷程度，可利用「訓練」指令給予加強。和「忠誠度」一樣，在增兵時也會降低。



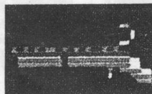
●城防禦度　最高數值：999

防禦度愈強，在攻城時城門便愈不容易被攻破，可利用「築城」指令加以提高數值。另外在遭受佔領或攻擊後數值會減少。



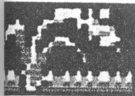
●武將數

表示目前在該領地中有多少位武將。



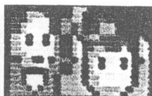
●鐵砲　最高數值：999

所持有的鐵砲數，除了可向堺港商人購買之外，在技術力高時還能自行生產。在戰爭中隨著士兵的死亡，數量也會有所減少。



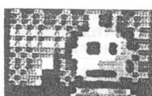
●石高

也就是米糧的生產能力，因領地的不同最高值也都不一樣。數值高低關係著7月的年貢收入，可利用「開墾」來增加。另外在發生在台風及一揆的事件時，數值會降低。



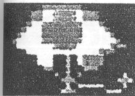
●民兵忠誠度　最高數值：100

老百姓對大名的忠心程度，在數值低落時容易發生一揆事件。在實行開發的各項指令及調低稅收年貢時（50以下）都會自動提高。高稅率、發生疫病和佔領後都是數值降低的原因。



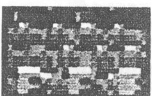
●商業價值　最高數值：999

表示領地中「町」的發達狀況，數值高在1月稅收時金錢數會增加，提高的指令為「町投資」。另外碰到一揆及地震時，數值會降低。



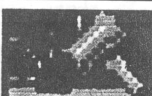
●文化度　最高數值：100

指領地內的文化水準，數值高不但可增加1月的稅收及實行「教育」指令時效果大之外，和堺港的商人今井宗久打交道買鐵砲或茶器，價格都會比較便宜。



●治水度　最高數值：100

數值高除了在台風發生時可降少受害程度外，也與年貢收成量的多寡有關，唯有「治水」指令可提高數值。



●技術力　最高數值：999

領地的新技術開發能力。技術力的高低影響著金山開發、鐵砲及鐵甲船的製作，須利用「技術」指令提高。



●大雪標誌

在冬季時東北及北陸地方降下大雪，會出現此標誌，告訴您無法實行移動、輸送、取引、外交及作戰的指令。

◉武將基本資料

每一個武將（包括大名）都有自己本身的基本資料，依據各武將能力的不同，所適任的工作也都不一樣。

●身分：指武將目前的身分地位。大名、城主或是一般武將，都會有所不同的表示。

●年齡：武將的歲數，每年的1月都會增加一歲。年事已高的武將隨時有可能回老家去。

●政治力：關係實行內政、外交或擔任使者的成功機會，可以利用「教育」指令來提高數值。最高值：100

●戰鬥力：武將本身的作戰能力，持有鐵甲船的武將數值以綠色表示。數值高，不但訓練的效果大，作戰時對於敵人的傷害也有關係。本項能力唯有在作戰時多使用「突擊」或斬下敵將首級才會提升。最高值：100

●魅力：對於他國武將的吸引力，數值高挖角便十分容易成功（也有例外的情形）。最高值：100

●野望：背叛及窺視天下的野心度。一般武將數值過高容易發生背叛或獨立的事件，但大名的數值高則能減少家臣窩裡反或他國對本國發動戰爭。最高值：100

●忠誠度：武將對於大名的效忠程度。對於忠誠度太低的武將，須以「褒美」的指令提升或是給予茶器。最高值：100

●教養：數值高對於實行外交及和堺港打交道的成功與否有很大的影響，可藉由「茶會」的舉行來提高。最高值：100

●領國數：只有大名才會顯示，代表目前統治的領國數目。

●婚姻：玩家所扮演的大名與其他國的婚姻狀況，出兵前最好先打探清楚，千萬別誤打誤撞而成造家臣忠心度的降低。一樣為大名才有的能力。

◉指令詳介 ● 開發類別 ——

●開墾：把荒蕪的土地變成農業用地，目的在於提高石高。石高數值的多寡關係著每年7月的年貢（也就是米糧），所以初期最需使用本項指令。

●治水：建築堤防，提高治水度。除了可減少台風的災害程度外，也和年貢的收成有關。

●町投資：讓領地的商業價值變高。數值提高後，每年1月的稅收將可獲得更多的金錢。

●技術：可以將新技術力提昇。技術力的程度關係著金山、鐵砲及鐵甲船的開發，但較適合遊戲中盤再來逐漸提昇。

●築城：目的在使城池的防禦度更高。防禦度高，在籠城戰中，本丸、門被攻落的時間會較長。

●金山：發現金山礦脈，好使金錢數目增加。但唯有在技術力達100以上的程度才能實行。

■軍事類別——

●移動：將我方武將、兵士或物資（即金、米、馬隊和鐵砲）移動至另一個鄰接的自國領地。

●輸送：只將物資及兵士輸送到另一個鄰接的我國領地。

●**戰爭：**指揮部隊攻入與我方作對的鄰國。（詳細實行請參照作戰篇）若發生長期戰時，也可以利用本項指令派出後備的支援部隊。

●**共同：**向他國大名提出派遣共同軍的要求。先差使者至欲請求的大名國，再選擇欲攻打的領國（必須與我相鄰的敵國才行），通常同盟國或友好度高的國家較容易答應。而在作戰成功後，被佔領的領國屬於我方，是項消耗他人戰力的戰術，得巧妙的運用。

●**兵雇用：**徵募傭兵。每個領地視石高數，一次可召募的最大數目不定。而每召募1個單位的士兵，需花費的錢數則以目前的行情為準。

●**訓練：**在大量補充兵源或作戰過後，得適當地提升訓練（約80以上），訓練度高在戰爭中攻擊效果愈大、鐵砲隊的攻擊命中率也更高。利用戰鬥力高的武將來實行，效果會更好。

●兵雇用：提高兵士的忠心度，以免在兩軍對陣之際發生臨陣脫逃的情形。

■取引類別——

●**米賣：**適合在米價高而我方兵糧又十分充足時，拋售一些換取金錢。

●**米買：**缺乏兵糧或為長期作戰準備時，便得用到這項指令。可以和「米賣」相配合，在米價起起落落，獲一些暴利。

●**鐵砲：**買入這項劃時代的作戰兵器，但是每挺鐵砲的價格得視與今井宗久的交情（友好度）及購買方武將的教養度而決定。

●**茶器：**在兵荒馬亂的世局裡，不妨也來點文人的雅興。茶器的價格從1～10　不等，第一等的茶器價值最高。持有茶器除了可以舉辦茶會之外，也可以用來提高家臣的忠誠度。當然，想買到物超所值的茶器，派出的交涉武將教養及和今井宗久的友好度千萬不能太低，否則買不到好貨色還倒會吃上閉門羹喲！

■情報類別——

偵察敵國目前的武將、兵力及其他資料，也能只探求自國的狀況。而在偵察敵國時，需花上金錢數目10，不過「知己知彼・百戰百勝」，沒辦法還是得實行囉～

■人事類別——

●**委任：**①全委任：將目前我方所有的領地（除大名所在地除外）全部交由電腦以內政型加以委任

②全直轄：不管三七廿一，把所有的我方領地全部由玩家自己實行一切指令。

③國選擇：依目前的局面，自由地挑選欲委任或直轄的我方領地。有內政及軍事二種型式供選擇，內政為全力發展國力，適合作為後勤補給據點，而軍事型則是以發展戰力、出兵為主要目標。

●**教育：**讓手下的可造之材，藉由教育來提高政治力，一次只能一名武將實行。

●**解任：**對於部分過度無能或忠心度太低的家臣，為了一勞永逸，可以給予〝炒魷魚〞。遭解任何家臣則成為浪人，周遊列國尋找出仕的機會。

●**褒美：**將金錢或茶器賜給家臣，好提高忠心的程度。其中以茶器的效果最大。

●**沒收：**對有些擁有一流茶器的家臣，若是覺得有些不滿，便可以利用本項指令沒收他手中的茶器。但沒收的同時，該名家臣的忠誠度也會大幅下降，可不要為了一件茶器而造成改天背叛的悲劇哦！

●**茶會：**召開茶會好提高文化度，但必須教養度達60以上的武將有1人（並持有茶器）以上才能實行。召開茶會也須花費金錢，錢數則視教養度及茶器等級而定。另外在攝津的鄰接國召開茶會時，今井宗久也會前來參加，成功的話可提高與堺港的友好度。



■對外類別——

●**外交：**①貢物：向他國呈上金錢或茶器示好，提高2國的友好度。效果視金額或茶器等級而定。

②同盟：和他國簽訂互不侵犯條約，但別太過於放心，有時仍會發生同盟背棄的事件。

③婚姻：以女子嫁給他國大名，效果和同盟國相同，但約束力卻較大，不太容易發生背棄攻打的事件。

④脅迫：在我方成為一大勢力，且大名野望達100時，就可嚐試叫一些較弱小的國家投降我方。成功的話，可完全得到該領地的一切，但若是失敗有時也能獲得對方的貢品或女子。

⑤破棄：出兵攻打同盟國時，我方的家臣忠誠度會大幅度降低。為了避免本情況的發生，可利用本項指令先斷絕雙方同盟關係，再出兵攻打。但對婚姻無效。

●**調略：**①誘降：送金錢或茶器給敵國武將，成功時在作戰期間，該名武將會自動成為我方內應。

②工作：讓2個對手國發生間隙進而互相作戰，達到國內消耗目的，屆時我方再一舉坐收漁之人利。③混亂：派遣忍者到敵國散播謠言，使百姓的忠心度降低進而發生一揆。



■製造類別——

●**鐵砲：**由我國自行生產鐵砲，不用再依賴堺港的供應，但技術力得達250時才能實行。製作時間：三個月

●**町投資：**自行建造威力強大的鐵甲船，以應付水戰時的敵方一般船隻，但技術力需要500以上。製作時間：三個月

　　PS：**製作費用得視實行武將政治力、技術力的高低而定。**

◎風起雲湧・作戰篇—

●**出陣：**無論攻與守，在戰鬥開始前都得先選擇武將（攻擊軍最多只能六名，而守備軍不限）。另外在大名出陣時，大名就是總大將，其他場合則要另外指派其他武將擔任總大將。接著便是調派各武將所屬的兵力（最多100個單位），並決定其部隊的種類是騎馬、鐵砲或是足輕。鐵砲隊的編成得看目前所持有的挺數而定，至於騎馬隊，每編入1個單位便需花費金錢。最後攻擊軍還要決定攜帶多少軍糧，待一切都就緒後，一場屍橫遍野的大合戰就展開了！

●作戰畫面看法：

■野戰■

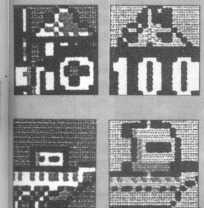


■籠城戰■



①戰場的地名・時間・氣候
②指令
③敵方雙方的作戰地圖

●部隊



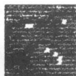
▲③ ▲④

①有此旗印代表為總大將或城主的軍團
②數字則為該軍團目前的兵士數
③水戰時的一般船隻
④威力驚死人的鐵甲船
PS：守備軍為紅色、攻擊軍是藍色、援軍是黃色、共同軍則是以綠色表示。

●地形

■野戰■

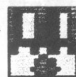

山岳
無法進入


山地
地形效果・4
機動力・3


川、湖、海
地形效果・1
機動力・海3
川、湖6


平地
地形效果・3
機動力・2

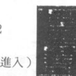

樹林
地形效果・4
機動力・3


本陣
地形效果・5
機動力・3

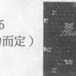
■籠城戰■

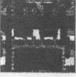

城內平地
地形效果・3
機動力・2

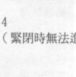

城壁
地形效果・2
機動力・9
（騎馬隊無法進入）


柵
無法
進入


本丸
地形效果・5
（視城防禦力而定）
機動力・3


堀
地形效果・1
機動力・6（騎馬隊無法進入）


城門
地形效果・4
機動力・2（緊閉時無法進入）


櫓
地形效果・5
機動力・3


足輕隊：可以在籠城戰中一舉爬上城牆，但失敗的話則會損耗兵力。
機動力：4


騎馬隊：利用其優略的移動力，給予敵軍一個措手不及的奇襲。機動力：6


鐵砲隊：和足輕隊一樣可以爬上城牆，而且可以作間接的攻擊。但雨天不能使用和移動力差是一大致命缺點。機動力：3

●天候、時間：在雨天或夜晚時，能見度會變得十分糟糕，但這也是獲勝的契機。另外也能利用雨天時，痛宰殺傷力嚇人的鐵砲隊。而在作戰中遭到下雪時，一切指令都不能使用，只能選擇待機。

●作戰天數：①野戰：天數7日，1日可實行8回合指令。
②籠城戰：高達30日，1日1回指令。

長期戰：在籠城戰時，攻擊軍未能在30天之內攻落城池，便會演變成長期戰，直到下一個月才會繼續開打，所以雙方都可以自別個領地（我方）中調派部隊前來支援。（但攻擊軍若已達到6名武將的陣容時，便無法再派出援軍）。



●**請求援軍：**在守備軍籠城時，可選擇是否要向鄰國請求援軍。當然，能否成功得視平時的友好度如何囉！

勝利條件：

■攻擊軍■

①將守備軍部隊全數消滅
②擒獲或斬殺守備軍的大名或城主
③佔領守備軍的本陣或是本丸
④守備軍兵糧用盡
⑤降伏勸告成功

■守備軍■

①將攻擊部隊一舉消滅
②攻擊軍的總大將討死、被補或退卻
③佔領攻擊軍的本陣
④野戰時撐過７天

●**戰後處理：**獲勝的一方除了保有或佔領之外，還有權發落對方被捕武將的命運，可以選擇斬首、流放或是錄用，通常為了怕有後顧之憂，本人都以斬首處決一些不是頂強的武將。而對方大名在被捕後都會以切腹結束自個兒的一生。

PS：攻擊方勝利後，總大將即會成為該領地的城主

作戰指令一覽：

■移動■

就是指揮部隊行進至機動力可到達的範圍。在移動中若遭遇敵軍有可能實行奇襲，而鐵砲隊在被攻擊時則能使用反擊。

■攻擊■

①通常：對於鄰接的敵軍實行一般攻擊，兵力消耗不大。
②突擊：在遭受包圍或一心想致敵將於死地時，所使用的決戰方式。成功的話除了可一舉斬殺敵將外也能順利逃脫，但兵力消耗頗大，適合速戰速決。
③鐵砲：利用鐵砲攻擊２個ＨＥＸ格（籠城時則為３個ＨＥＸ）內的敵方部隊。但在雨天、下雪或是處在山地、森林時均無法使用。訓練度愈高，命中率愈高也最容易造成敵將的陣亡。另外在籠城戰中也可以於城內攻擊城外的敵軍。
④大砲：以鐵甲船的大砲攻擊海、湖３個ＨＥＸ格內的敵方部隊。
⑤門壞：唯有籠城戰時才能使用，目的在破壞城門。門的防禦度為０時城門才會打開。

■退卻■

①退卻：見戰況不利，早點率兵退回另一個鄰接的我方領國。但若無領地可退時便無法使用。
②城內：守備軍在野戰中失利後，可選擇的一項指令，逃回城裡和敵軍作最後的一番抵抗。

■情報■

①部隊：瞧瞧目前我方部隊的戰力等其他資料。
②進言：聽聽目前參戰的部隊對於整個戰況的分析。

■傳令■

①出陣：只有守備軍可以實行，要未參戰的預備武將出陣。
②開門：守備軍在籠城戰時，若見２軍力相差不多，便可以本項指令開門應戰而如果守備軍的武將發生陣前倒戈的情，也可以開門作為內應。
③勸告：在血腥屠城前夕向守備軍的城或大名下達最後通告—投降免死。只有擊軍的總大將可以實行。

■待機■

暫時不移動留在原地，可增加機動力（最大為10）。

◉劇情１登場武將總索引——

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
最上義守	最上	出羽	大名	68	57	64	76	52	—
森可成	織田	尾張	家臣	47	68	69	54	52	82
森蘭丸	—	尾張	待機	72	67	70	66	45	—
山縣昌景	武田	信濃	城主	67	86	63	73	55	87
山中鹿之介	—	出雲	待機	64	83	55	72	70	—
山名祐豐	山名	因幡	家臣	51	64	65	72	42	83
山名豐國	—	因幡	待機	45	60	65	71	50	—
山名豐定	山名	因幡	大名	51	36	67	75	54	—
山本勘助	武田	甲斐	家臣	88	91	79	73	81	83
由比正信	今川	駿河	家臣	39	25	50	51	55	80
結城朝勝	—	下總	待機	49	38	51	55	43	—
結城晴朝	結城	下總	家臣	61	54	58	72	59	89
結城政勝	結城	下總	大名	57	58	59	70	64	—
遊佐續光	畠山	能登	家臣	61	55	61	58	69	79
吉岡長增	大友	豐後	家臣	66	69	58	68	51	83
吉田重俊	長宗我部	土佐	家臣	55	62	58	46	58	80
吉弘鑑理	大友	豐後	家臣	63	71	60	64	59	82
龍造寺家就	龍造寺	肥前	家臣	52	69	66	64	62	82
龍造寺隆信	龍造寺	肥前	大名	62	85	68	82	68	—
龍造寺長信	龍造寺	肥前	家臣	47	58	63	66	52	84
龍造寺信周	龍造寺	肥前	家臣	42	68	61	68	44	85
龍造寺政家	—	肥前	待機	35	56	65	71	38	—
六角義賢	六角	伊賀	大名	48	43	71	73	74	—
六角義治	—	伊賀	待機	45	42	65	71	56	—
和田昭為	佐利	常陸	家臣	69	29	69	64	55	82
和田惟政	足利	山城	家臣	68	69	70	69	55	70





武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
宇佐美定滿	上杉(謙)	越後	家臣	70	82	83	74	70	80
氏家定値	最上	出羽	家臣	65	54	62	65	40	85
氏家卜全	齋藤	美濃	家臣	58	66	65	68	65	80
氏家守棟	最上	出羽	家臣	67	61	60	66	59	84
牛尾幸清	尼子	出雲	家臣	45	64	58	59	42	84
臼杵鑑速	大友	豐後	家臣	73	58	67	66	55	83
宇都宮國綱	—	下野	待機	48	45	54	68	54	—
宇都宮廣綱	宇都宮	下野	大名	40	30	49	70	48	—
鵜殿長照	今川	駿河	家臣	54	52	56	61	55	83
宇山久兼	尼子	出雲	家臣	69	32	72	63	60	85
上井覺兼	—	薩摩	待機	62	65	68	66	47	—
円城寺信胤	龍造寺	肥前	家臣	45	70	51	45	41	84
遠藤基信	伊達	陸奥	家臣	67	48	63	60	39	84
大內義長	大內84	周防	大名	43	36	79	68	42	—
太田資正	上杉(賢)	武藏	家臣	72	69	56	62	64	83
大友宗麟	大友	豐後	大名	83	76	82	83	72	—
大友親家	—	豐後	待機	34	62	67	69	58	—
大友親盛	—	豐後	待機	42	50	54	64	62	—
大友義統	—	豐後	待機	52	39	73	78	65	—
岡國高	三好	大和	家臣	39	40	49	50	50	72
小笠原氏清	今川	遠江	家臣	26	45	43	48	40	79
岡利勝	宇喜多	備前	家臣	56	59	58	58	39	83
岡部元信	—	駿河	待機	40	62	52	58	48	—
岡吉正	鈴木	紀伊	家臣	31	52	35	41	45	80
奥田忠高	三好	大和	家臣	42	29	45	53	42	73
奥山常陸介	北畠	伊勢	家臣	23	42	46	51	31	80
長船貞親	宇喜多	備前	家臣	63	42	59	62	49	84
織田信雄	—	尾張	待機	49	55	51	70	68	—
織田信孝	—	尾張	待機	61	63	65	72	65	—
織田信忠	—	尾張	待機	73	69	70	80	63	—
織田信長	織田	尾張	大名	95	87	80	97	100	—
織田信行	織田	尾張	家臣	71	54	73	75	69	68
鬼庭綱元	—	陸奥	待機	68	60	67	60	45	—
小幡重貞	上杉(政)	上野	家臣	54	49	49	50	32	82
小幡憲重	上杉(政)	上野	家臣	53	62	55	53	39	82
飯富虎昌	武田	甲斐	家臣	60	80	59	66	39	84
小山田信茂	武田	甲斐	家臣	48	75	62	61	54	81
海北綱親	淺井	近江	家臣	41	71	69	63	65	84
香川元景	—	阿波	浪人	46	41	52	46	62	—
柿崎景家	上杉(謙)	越後	家臣	31	85	31	59	52	83
垣屋續成	山名	因幡	家臣	59	42	65	58	66	80
垣屋光成	山名	因幡	家臣	41	55	60	56	56	80
笠原美作守	北條	相模	家臣	60	54	57	60	60	85
片倉景綱	—	陸奥	待機	77	76	74	72	69	—
片見政行	結城	下總	家臣	43	56	42	51	45	80
桂元澄	毛利	安藝	家臣	57	56	58	60	41	80
葛山氏元	今川	駿河	家臣	58	38	53	58	30	82
金上遠江守	蘆名	陸前	家臣	49	38	42	46	51	82
蒲上氏鄉	—	伊賀	待機	80	77	72	73	71	—
蒲生賢秀	六角	伊賀	家臣	53	42	53	59	62	82
河合吉統	朝倉	越前	家臣	70	27	69	63	39	82
神戶具盛	—	伊勢	浪人	46	40	51	49	55	—
北條高廣	上杉(謙)	越後	家臣	42	76	55	55	72	79

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
穴山信君	武田	甲斐	家臣	76	40	74	76	65	83
姉小路信綱	—	飛驒	待機	42	41	50	55	40	—
姉小路良賴	姉小路	飛驒	大名	54	48	54	65	58	—
姉小路賴綱	姉小路	飛驒	家臣	67	60	58	67	63	89
尼子晴久	尼子	出雲	大名	69	56	69	79	70	—
尼子義久	尼子	出雲	家臣	42	40	61	69	42	87
天野景貫	今川	遠江	家臣	48	41	51	45	44	80
雨森彌兵衛	淺井	近江	家臣	60	63	65	62	51	80
荒木村重	—	攝津	浪人	54	69	84	73	70	—
安國寺惠瓊	—	安藝	浪人	70	11	85	68	35	—
安藤守就	齋藤	美濃	家臣	76	48	68	66	59	81
飯尾連龍	今川	遠江	家臣	37	35	52	50	66	82
飯田興秀	大內	周防	家臣	52	53	60	54	55	75
池田勝正	—	攝津	待機	30	63	66	67	55	—
池田恆興	—	尾張	待機	48	62	62	59	55	—
池田長正	三好	攝津	家臣	35	58	65	59	50	79
石川數正	今川	三河	家臣	84	50	70	70	75	65
石田三成	—	近江	浪人	93	43	75	68	71	—
伊集院忠倉	島津	薩摩	家臣	61	75	65	69	66	79
伊集院忠朗	島津	薩摩	家臣	74	71	72	71	70	79
伊集院忠棟	—	薩摩	待機	72	75	69	70	73	—
磯野員昌	淺井	近江	家臣	28	80	58	58	35	81
伊丹親興	三好	攝津	家臣	37	51	64	64	63	80
市川經好	毛利	石見	家臣	56	45	58	55	62	80
一萬田鑑實	大友	豐後	家臣	66	79	76	67	56	82
一色義清	一色	丹後	家臣	45	54	57	62	20	81
一色義定	—	丹後	待機	51	52	58	64	55	—
一色義道	一色	丹後	家臣	42	59	65	73	51	85
一色義幸	一色	丹後	大名	48	32	62	71	49	—
伊東祐兵	—	日向	待機	65	58	65	69	55	—
伊藤祐俊	伊東	日向	家臣	37	62	58	65	51	82
伊東義益	伊東	日向	大名	53	65	63	76	62	—
伊東義益	—	日向	待機	49	66	64	72	61	—
稻富祐秀	一色	丹後	家臣	29	66	42	53	42	80
稻葉一鐵	齋藤	美濃	家臣	56	74	69	69	72	80
豬苗代盛國	蘆名	陸前	家臣	33	55	39	47	53	77
今川氏真	今川	駿河	家臣	26	21	88	77	21	97
今川義元	今川	駿河	大名	87	79	85	92	95	—
岩上朝堅	—	下總	待機	45	35	63	55	35	—
岩成友通	三好	讚岐	家臣	57	53	68	63	66	82
犬童賴安	—	肥後	浪人	41	73	45	63	55	—
上杉景勝	—	越後	待機	70	83	68	85	75	—
上杉景虎	—	越後	待機	65	55	65	78	66	—
上杉景信	上杉(謙)	越後	家臣	58	42	63	67	42	89
上杉謙信	上杉(謙)	越後	大名	67	100	80	91	15	—
上杉憲賢	上杉(賢)	武藏	大名	48	45	61	75	46	—
上杉憲政	上杉(政)	上野	大名	63	38	76	84	48	—
上杉憲盛	上杉(賢)	武藏	家臣	45	51	59	62	55	86
上田朝直	上杉(賢)	武藏	家臣	46	35	42	39	51	82
上村賴孝	相良	肥後	家臣	52	30	61	54	38	82
宇喜多忠家	宇喜多	備前	家臣	52	67	64	68	60	83
宇喜多直家	宇喜多	備前	大名	83	61	68	78	73	—
宇喜多秀家	—	備前	待機	59	70	69	77	68	—

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
北畠具教	北畠	伊勢	大名	61	69	77	84	60	—
北畠具房	—	伊勢	待機	29	31	74	65	31	—
北畠政成	北畠	伊勢	家臣	59	63	66	63	68	82
吉川經安	毛利	石見	家臣	35	59	50	62	42	81
吉川廣家	—	石見	待機	63	61	64	68	35	—
吉川元長	—	石見	待機	68	72	67	72	51	—
吉川元春	毛利	石見	城主	58	85	80	83	59	90
肝付兼盛	島津	薩摩	家臣	47	62	55	57	46	82
京極高吉	足利	山城	家臣	51	46	69	67	49	89
吉良親貞	—	土佐	待機	51	70	52	57	59	—
九鬼守隆	—	伊勢	浪人	45	69	58	57	45	—
九鬼嘉隆	—	伊勢	浪人	49	74	55	61	56	—
口羽通良	毛利	石見	家臣	64	67	61	68	55	80
國司元相	毛利	安藝	家臣	62	45	64	55	42	82
熊谷信直	毛利	石見	家臣	49	68	54	56	42	83
來島通總	—	伊予	待機	32	66	52	62	61	—
來島通康	河野	伊予	家臣	28	62	47	58	57	82
黑日官兵衛	—	播磨	浪人	96	84	81	77	81	—
高坂昌信	武田	信濃	家臣	70	81	80	72	60	90
香宗我部親泰	—	土佐	待機	68	72	67	72	52	—
河野通直	—	伊予	待機	45	36	62	68	41	—
河野通宣	河野	伊予	大名	41	61	58	70	56	—
小島職鎮	神保	越中	家臣	70	26	70	58	66	77
兜玉就忠	毛利	安藝	家臣	70	31	68	66	62	82
木造具政	北畠	伊勢	家臣	58	51	63	68	48	79
後藤賢豐	六角	伊賀	家臣	49	33	51	56	57	80
小早川隆景	毛利	安藝	家臣	86	71	79	83	48	90
小早川秀包	—	安藝	待機	43	68	65	69	52	—
齋藤龍興	—	美濃	待機	47	52	58	68	52	—
齋藤道三	齋藤	美濃	大名	89	84	77	89	95	—
齋藤朝信	上杉(謙)	越後	家臣	54	68	62	68	42	83
齋藤長龍	齋藤	美濃	家臣	52	63	60	62	45	81
齋藤義龍	齋藤	美濃	家臣	70	86	66	79	82	61
佐伯惟敎	大友	豐後	家臣	46	67	57	58	52	79
酒井忠次	今川	三河	家臣	78	63	62	69	70	65
榊原康政	—	三河	待機	52	79	65	68	64	—
相良晴廣	相良	肥後	大名	39	46	62	73	52	—
相良義陽	—	肥後	待機	42	52	65	74	58	—
相良賴房	—	肥後	待機	35	47	58	70	45	—
佐久間信盛	織田	尾張	家臣	67	53	67	61	36	81
鮭延秀綱	—	出羽	待機	39	58	49	42	49	—
佐々成政	—	尾張	待機	60	71	52	66	89	—
佐世清宗	尼子	出雲	家臣	61	39	60	50	50	84
佐竹義昭	佐竹	常陸	大名	63	58	61	70	62	—
佐竹義廉	佐竹	常陸	家臣	46	55	56	59	43	86
佐竹義重	—	常陸	待機	60	75	63	77	74	—
佐竹義宣	—	常陸	待機	51	61	59	70	59	—
里見義堯	里見	安房	大名	54	53	57	72	66	—
里見義弘	里見	安房	家臣	50	58	52	62	54	89
里見義康	—	安房	待機	46	43	49	66	48	—
里見義賴	里見	安房	家臣	46	48	49	66	48	88
真田信綱	武田	信濃	家臣	55	72	53	65	55	80
真田昌幸	—	信濃	待機	86	90	78	76	72	—

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
真田幸隆	武田	信濃	家臣	90	67	76	70	69	88
真田幸村	—	信濃	待機	71	97	69	80	75	—
猿渡信光	—	薩摩	待機	38	69	54	60	55	—
塩谷義孝	宇都宮	下野	家臣	43	58	54	52	51	84
志賀親守	大友	豐後	家臣	61	64	61	66	48	82
七里賴周	本願寺	加賀	家臣	74	35	65	68	49	99
篠原長房	三好	阿波	家臣	35	51	56	43	61	81
柴田勝家	織田	尾張	家臣	51	87	51	67	64	63
島左近	—	大和	浪人	31	80	68	65	58	—
島津家久	—	薩摩	待機	51	87	58	75	62	—
島津家久	—	薩摩	待機	79	80	78	80	61	—
島津貴久	島津	薩摩	大名	75	70	70	83	71	—
島津歲久	島津	薩摩	家臣	69	72	63	76	58	86
島津久保	—	薩摩	待機	58	68	60	73	52	—
島津義久	島津	薩摩	家臣	79	74	78	84	68	87
島津義弘	島津	薩摩	家臣	66	82	71	83	65	86
清水宗治	毛利	安藝	家臣	63	76	69	72	42	88
下間賴照	本願寺	加賀	家臣	70	49	61	63	52	99
下間賴龍	本願寺	加賀	家臣	39	55	79	66	31	99
下間賴廉	本願寺	加賀	家臣	49	77	58	61	48	99
上條政繁	—	越後	待機	66	63	65	63	67	—
神保覺廣	神保	越中	家臣	22	60	48	45	28	79
神保長城	—	越中	待機	39	38	51	62	45	—
神保長住	—	越中	待機	49	45	54	63	33	—
神保長職	神保	越中	大名	51	56	60	65	58	—
陶長房	大內	周防	家臣	45	56	58	51	48	73
陶晴賢	大內	周防	家臣	70	83	72	73	84	72
菅沼定村	今川	三河	家臣	42	48	50	55	50	82
杉原盛重	—	石見	浪人	51	65	48	57	41	—
鈴木佐大夫	鈴木	紀伊	大名	45	70	55	70	65	—
鈴木重朝	鈴木	紀伊	家臣	40	73	59	68	60	91
鈴木重秀	—	紀伊	待機	49	84	56	73	71	—
關盛信	—	伊勢	浪人	31	39	42	48	25	—
十河一存	三好	讚岐	城主	48	78	62	69	60	85
十河存保	—	讚岐	待機	31	69	58	61	58	—
太原雪齋	今川	駿河	家臣	82	83	96	79	66	89
大道封政繁	北條	相模	家臣	69	55	54	57	60	84
高島正澄	赤松	播磨	家臣	38	25	58	54	32	80
高橋紹雲	大友	豐後	家臣	52	80	70	66	50	85
多賀谷政廣	—	下總	待機	59	54	60	58	32	—
瀧川一益	—	尾張	浪人	64	75	66	65	56	—
武田勝賴	—	甲斐	待機	70	87	69	83	85	—
武田信玄	武田	甲斐	大名	92	96	82	96	94	—
武田信勝	—	甲斐	待機	49	65	54	71	50	—
武田信廉	武田	甲斐	家臣	45	48	85	74	31	90
武田信繁	武田	甲斐	家臣	76	77	74	81	60	91
武田信豐	—	甲斐	待機	59	51	57	65	54	—
武田義信	武田	甲斐	家臣	64	68	67	79	20	79
竹中半兵衛	—	美濃	待機	77	93	79	76	29	—
立花道雪	大友	豐後	家臣	68	85	70	76	64	84
立花宗茂	—	豐後	待機	49	83	65	73	56	—
立原久綱	尼子	出雲	家臣	67	43	62	64	64	86
楯岡滿茂	—	出羽	待機	42	50	46	45	39	—

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
伊達實元	伊達	陸奧	家臣	60	64	60	70	53	90
伊達成實	—	陸奧	待機	76	85	69	72	68	—
伊達輝宗	—	陸奧	待機	71	55	70	79	68	—
伊達晴宗	伊達	陸奧	大名	69	60	69	79	68	—
伊達政宗	—	陸奧	待機	86	84	80	85	93	—
種子島時堯	島津	薩摩	家臣	58	61	65	67	48	81
玉岡政廣	結城	下總	家臣	63	39	55	60	61	81
田原親賢	大友	豐後	家臣	70	78	68	72	75	80
長宗我部國親	長宗我部	土佐	大名	63	67	54	77	68	—
長宗我部信親	—	土佐	待機	66	78	62	79	62	—
長宗我部元親	長宗我部	土佐	家臣	76	81	69	84	78	95
長宗我部盛親	—	土佐	待機	60	83	64	83	40	—
長續連	畠山	能登	家臣	68	49	62	62	59	84
長綱連	—	能登	待機	58	61	58	60	55	—
土橋重隆	鈴木	紀伊	家臣	21	59	40	42	54	80
土橋守重	—	紀伊	待機	25	61	42	47	61	—
筒井順慶	—	大和	浪人	68	46	79	73	29	—
筒井定慶	—	大和	浪人	51	29	68	60	25	—
藤堂高虎	—	近相	浪人	68	76	70	70	67	—
遠山綱景	北條	相模	家臣	66	59	73	62	56	84
遠山政景	北條	相模	家臣	51	61	54	60	75	83
戶川秀安	宇喜多	備前	家臣	48	53	54	54	45	82
土岐賴次	—	大和	浪人	31	33	59	51	35	—
德川信康	—	三河	待機	63	78	65	79	64	—
德川秀忠	—	三河	待機	69	58	67	75	52	—
德川秀康	—	三河	待機	59	70	68	73	58	—
鳥居元忠	—	三河	待機	42	80	61	67	62	—
鳥屋尾石見守	北畠	伊勢	家臣	68	24	69	60	29	83
內藤昌豐	武田	信濃	家臣	83	73	65	74	62	86
直江景綱	上杉(謙)	越後	家臣	79	53	73	70	55	85
直江兼續	—	越後	待機	86	79	80	79	71	—
長尾政景	上杉(謙)	越後	家臣	67	69	69	75	72	77
長野業正	上杉(政)	上野	家臣	47	82	59	66	62	87
長野業盛	—	上野	待機	41	57	50	49	32	—
中野宗時	伊達	陸奧	家臣	76	32	68	68	75	75
鍋島直茂	龍造寺	肥前	家臣	83	82	75	78	71	83
仁科盛信	—	甲斐	待機	51	78	58	67	51	—
丹羽長秀	織田	尾張	家臣	75	69	68	68	58	82
溫井景隆	—	加賀	浪人	67	28	64	58	69	—
乃美宗勝	毛利	安藝	家臣	35	69	53	59	58	81
芳賀高定	宇都宮	下野	家臣	61	40	62	54	62	85
羽柴秀吉	—	尾張	浪人	98	71	62	92	78	—
畠山義綱	畠山	能登	大名	50	41	75	68	38	—
畠山義慶	—	能登	待機	42	47	70	63	42	—
波多野晴通	波多野	丹波	大名	51	49	60	70	59	—
波多野秀尙	波多野	丹波	家臣	54	42	52	62	43	82
波多野長秀	波多野	丹波	家臣	47	61	64	74	63	86
波多野宗長	波多野	丹波	家臣	30	59	55	63	31	83
蜂須賀小六	—	尾張	浪人	31	69	55	52	67	—
服部半藏	—	三河	待機	31	81	47	62	0	—
花房正幸	宇喜多	備前	家臣	36	66	70	61	56	82
馬場信房	武田	信濃	家臣	81	76	64	74	68	87
林通勝	織田	尾張	家臣	70	39	67	60	61	64

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
久武親直	—	土佐	待機	58	56	59	48	52	—
久武親信	長宗我部	土佐	家臣	38	65	42	45	50	81
百武賢兼	龍造寺	肥前	家臣	32	78	45	46	54	85
平岡通房	河野	伊予	家臣	39	24	50	52	43	81
弘中隆兼	大內	周防	家臣	58	42	56	48	38	74
風魔小太郎	北條	相模	家臣	11	82	16	42	0	100
風魔小太郎	—	相模	待機	13	84	15	48	0	—
深水長智	相良	肥後	家臣	68	23	75	59	31	82
福原貞俊	毛利	安藝	家臣	67	68	64	68	45	85
福原助就	赤松	播磨	家臣	31	43	55	55	52	82
北條氏邦	—	相模	待機	54	53	62	73	55	—
北條氏照	北條	相模	家臣	50	61	65	77	62	90
北條氏直	—	相模	待機	52	47	64	79	65	—
北條氏規	—	相模	待機	56	49	62	70	60	—
北條氏政	北條	相模	家臣	64	45	71	79	55	92
北條氏康	北條	相模	大名	94	85	80	89	71	—
北條幻庵	北條	相模	家臣	55	10	87	82	27	90
北條綱成	北條	相模	家臣	63	82	69	76	71	91
細川真之	三好	阿波	家臣	25	38	52	59	20	61
細川忠興	—	山城	待機	70	78	81	79	66	—
細川藤孝	足利	山城	家臣	79	62	87	78	62	89
本願寺光佐	本願寺	加賀	大名	97	61	90	90	72	—
本願寺光壽	—	加賀	待機	72	58	81	83	64	—
北鄉時久	—	日向	浪人	42	61	58	54	66	—
本多忠勝	—	三河	待機	51	84	53	67	60	—
前田利家	—	尾張	待機	76	65	55	65	50	—
牧野久仲	伊達	陸奧	家臣	69	45	65	66	70	74
正木時忠	里見	安房	家臣	57	36	48	52	38	83
正木賴忠	—	安房	待機	39	54	45	50	51	—
松井宗信	今川	遠江	家臣	41	28	54	43	35	78
松平元康	今川	三河	城主	82	86	73	90	72	79
松田憲秀	—	相模	待機	82	31	70	66	71	—
松永久秀	三好	大和	城主	83	71	82	79	93	69
松永久通	三好	大和	家臣	56	39	62	55	61	69
松本圖書助	蘆名	陸前	家臣	34	42	46	43	45	80
丸目長惠	—	肥後	浪人	22	77	52	67	66	—
三雲定持	六角	伊賀	家臣	39	43	57	58	44	82
三雲成持	六角	伊賀	家臣	45	38	56	51	51	80
三木顯綱	姉小路	飛驒	家臣	46	45	45	40	36	80
三木國綱	姉小路	飛驒	家臣	49	29	49	39	49	82
三淵晴員	足利	山城	家臣	65	52	68	65	65	90
三好長慶	三好	攝津	大名	79	65	85	84	81	—
三好長治	—	阿波	待機	28	42	58	61	37	—
三好長逸	三好	攝津	家臣	69	54	71	69	68	85
三好政康	三好	攝津	家臣	52	67	69	65	67	82
三好義興	—	攝津	待機	43	29	69	69	45	—
三好義賢	三好	阿波	城主	72	71	70	75	68	88
三好義繼	—	讚岐	待機	42	55	54	52	66	—
村上武吉	毛利	安藝	家臣	27	64	48	55	68	79
毛利隆元	毛利	安藝	家臣	66	64	71	82	50	91
毛利輝元	—	安藝	待機	70	69	69	84	53	—
毛利元就	毛利	安藝	大名	100	86	82	95	52	—
最上義光	最上	出羽	家臣	74	78	69	80	80	80

◉劇情 1 登場武將總索引——

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
赤池長任	相良	肥後	家臣	23	79	39	66	61	84
赤井直正	波多野	丹波	家臣	51	78	54	66	62	79
赤尾清綱	淺井	近江	家臣	54	66	61	64	69	83
赤松則房	—	播磨	浪人	43	39	75	61	42	—
赤松政秀	赤松	播磨	家臣	32	48	70	56	47	81
赤松義祐	赤松	播磨	大名	51	46	76	70	55	—
秋山信友	武田	信濃	家臣	69	72	60	71	70	86
明智光秀	—	越前	浪人	85	82	87	80	81	—
淺井長政	—	近江	待機	62	81	69	82	63	—
淺井久政	淺井	近江	大名	57	42	65	78	32	—
朝倉景鏡	朝倉	越前	家臣	57	54	63	60	64	79
朝倉景隆	朝倉	越前	家臣	41	60	65	63	50	83
朝倉景健	朝倉	越前	家臣	48	57	62	59	46	82
朝倉景連	朝倉	越前	家臣	62	48	66	57	42	83
朝倉宗滴	朝倉	越前	家臣	74	82	88	82	68	92
朝倉義景	朝倉	越前	大名	46	39	69	80	20	—
朝日奈信置	今川	駿河	家臣	51	45	62	66	28	82
朝比奈泰朝	今川	遠江	家臣	58	66	62	64	58	82
朝比奈泰能	今川	遠江	城主	62	59	66	69	66	83
足利義昭	—	山城	待機	75	24	79	90	85	—
足利義輝	足利	山城	大名	71	75	80	100	69	—
蘆名盛氏	蘆名	陸前	大名	63	69	59	79	71	—
蘆名盛興	—	陸前	待機	55	49	49	73	55	—
蘆名盛隆	—	陸前	待機	52	67	53	73	59	—
安宅冬康	三好	讚岐	家臣	51	65	72	65	52	86

◉劇情 2 登場武將總索引——

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
赤井直正	波多野	丹波	家臣	52	79	54	66	62	80
赤尾清綱	淺井	近江	家臣	55	66	61	64	69	84
赤松則英	—	播磨	待機	50	65	70	60	80	—
赤松則房	赤松	播磨	家臣	43	39	75	61	42	82
赤松義祐	赤松	播磨	大名	52	46	77	70	55	—
秋山信友	武田	信濃	家臣	69	74	60	71	70	86
明智秀滿	—	美濃	待機	61	74	68	69	47	—
明智光秀	織田	美濃	家臣	85	82	87	82	81	81
淺井長政	淺井	近江	大名	65	82	70	83	63	—
朝倉景鏡	朝倉	越前	家臣	57	56	63	61	64	79
朝倉景健	朝倉	越前	家臣	49	57	62	59	46	82
朝倉義景	朝倉	越前	大名	46	39	74	81	20	—
淺野長政	織田	美濃	家臣	69	64	60	60	55	82
朝日奈信置	—	駿河	浪人	52	45	62	66	28	—
朝比奈泰朝	—	遠江	浪人	69	66	63	59	58	—
足利義昭	足利	山城	大名	76	24	79	96	86	—
足利義氏	北條	下總	城主	49	28	69	80	38	79
蘆名盛興	蘆名	陸前	大名	56	51	50	77	71	—
蘆名盛隆	—	陸前	待機	52	67	53	73	59	—
蘆名義廣	—	陸前	待機	47	43	45	61	64	—
安宅清康	—	讚岐	待機	49	62	58	60	59	—
安宅信康	三好	讚岐	家臣	53	57	60	58	48	80
穴山信君	武田	駿河	家臣	79	40	75	77	68	83
姉小路信綱	姉小路	飛驒	家臣	42	41	50	55	40	92
姉小路賴綱	姉小路	飛驒	大名	69	63	60	70	64	—
尼子勝久	—	播磨	浪人	42	39	69	69	38	—
天野景貫	—	遠江	浪人	48	41	51	45	44	—

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
熊谷信直	毛利	石見	家臣	50	68	54	56	42	83
來島長親	—	伊予	待機	39	59	55	58	30	—
來島通總	—	伊予	待機	32	66	52	62	61	—
黑田官兵衛	—	播磨	浪人	96	85	81	77	81	—
黑田長政	—	播磨	浪人	77	78	76	71	65	—
高坂昌信	武田	信濃	城主	70	83	82	72	60	91
香宗我部親泰	長宗我部	土佐	家臣	69	72	67	72	52	91
河野通直	河野	伊予	家臣	45	36	62	68	41	85
河野通宣	河野	伊予	大名	42	62	58	70	56	—
小島職鎮	上杉(謙)	越中	城主	73	27	72	58	69	80
兜玉就英	—	安藝	浪人	49	67	58	59	67	—
木造具政	織田	伊勢	家臣	58	51	65	65	48	75
後藤又兵衛	—	播磨	浪人	40	83	67	70	42	—
小西行長	—	備前	浪人	80	51	65	69	70	—
小早川隆景	毛利	安藝	家臣	87	72	80	83	48	90
小早川秀秋	—	安藝	待機	62	57	68	67	39	—
小早川秀包	—	安藝	待機	43	68	66	69	52	—
齋藤龍興	—	越前	浪人	49	55	58	68	52	—
齋藤朝信	上杉(謙)	越後	家臣	57	69	62	68	42	83
佐伯惟教	大友	豐後	家臣	46	67	57	58	52	79
酒井家次	—	三河	待機	68	58	60	64	45	—
酒井忠次	德川	三河	家臣	79	66	64	71	70	86
榊原康政	德川	三河	家臣	53	80	65	70	64	86
相良義陽	相良	肥後	大名	43	53	66	74	58	—
相良賴房	—	肥後	待機	35	47	58	70	45	—
佐久間信盛	織田	美濃	家臣	67	53	67	61	36	82
佐久間正勝	—	伊勢	待機	61	52	75	61	40	—
佐久間盛政	織田	美濃	家臣	32	79	51	58	50	80
鮭延秀綱	最上	出羽	家臣	39	58	49	42	49	80
佐々木小次郎	—	播磨	浪人	34	79	63	67	72	—
佐々成政	織田	尾張	家臣	63	73	52	66	89	84
佐世元嘉	毛利	出雲	家臣	38	35	48	50	32	80
佐竹義重	佐竹	常陸	大名	66	76	65	78	62	—
佐竹義喬	佐竹	常陸	家臣	52	57	60	59	40	85
佐竹義宣	—	常陸	待機	52	62	59	70	59	—
佐竹義憲	—	常陸	待機	58	41	61	65	44	—
里見義堯	里見	安房	大名	55	53	58	72	66	—
里見義弘	里見	安房	家臣	53	61	55	65	54	89
里見義康	—	安房	待機	46	43	49	58	35	—
里見義賴	里見	安房	家臣	50	52	49	66	48	88
真田信綱	武田	信濃	家臣	58	74	53	65	55	81
真田信之	—	信濃	待機	77	69	72	69	50	—
真田昌幸	武田	信濃	家臣	87	90	78	76	72	81
真田幸村	—	信濃	待機	71	97	69	80	75	—
猿渡信光	—	薩摩	待機	38	69	54	60	55	—
塩谷孝信	宇都宮	下野	家臣	44	41	50	46	57	80
塩谷義孝	宇都宮	下野	家臣	47	59	54	52	51	84
志賀親守	大友	豐後	家臣	62	64	62	66	48	82
繁澤元氏	毛利	周防	家臣	30	66	61	64	60	84
穴戶隆家	毛利	安藝	家臣	69	61	64	69	60	80
七里賴周	本願寺	加賀	家臣	75	35	65	68	49	99
篠原長房	三好	阿波	家臣	35	52	56	43	61	79
柴田勝家	織田	美濃	家臣	53	88	51	67	64	86

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
本庄繁長	上杉(謙)	上野	家臣	63	68	59	59	70	81
本多忠勝	德川	遠江	家臣	52	85	53	72	60	85
前田玄以	—	尾張	浪人	70	24	70	67	66	—
前田利家	織田	尾張	家臣	77	66	58	66	50	88
正木賴忠	里見	安房	家臣	40	54	45	50	51	83
松田憲秀	北條	相模	家臣	83	31	70	66	71	82
松永久秀	織田	大和	城主	84	72	83	79	93	73
松永久通	織田	大和	家臣	56	40	63	55	61	73
丸目長惠	相良	肥後	家臣	22	77	52	67	66	81
三浦元忠	毛利	周防	家臣	67	35	65	59	42	82
三雲成持	—	伊賀	浪人	46	38	57	51	51	—
御子神典膳	—	安房	浪人	21	72	31	42	68	—
三木顯綱	姉小路	飛驒	家臣	46	47	45	40	36	81
三木國綱	姉小路	飛驒	家臣	50	29	49	39	49	83
宮本武藏	—	備前	浪人	26	80	52	68	78	—
三好長治	三好	阿波	城主	30	42	60	61	37	80
三好長逸	三好	攝津	家臣	69	70	71	69	68	77
三好政康	三好	攝津	家臣	65	69	70	65	67	76
三好義繼	三好	攝津	大名	44	56	58	59	66	—
村上武吉	毛利	安藝	家臣	27	64	48	55	68	80
村上元吉	—	安藝	待機	39	63	50	55	65	—
毛利輝元	毛利	安藝	家臣	70	69	69	84	53	90
毛利秀就	—	安藝	待機	63	59	67	80	34	—
毛利秀元	—	周防	待機	53	62	60	66	49	—
毛利元就	毛利	安藝	大名	100	84	82	95	52	—
最上義光	最上	出羽	家臣	77	80	70	80	80	75
最上義守	最上	出羽	大名	69	57	65	76	52	—
百地丹波	—	伊賀	浪人	31	79	50	58	60	—
森蘭丸	—	尾張	待機	72	67	70	66	45	—
柳生宗矩	—	大和	浪人	49	79	66	66	67	—
柳生宗嚴	—	大和	浪人	27	78	65	65	62	—
屋代景賴	—	陸奧	待機	63	79	57	53	71	—
山浦國清	上杉(謙)	越後	家臣	49	64	61	57	45	80
山縣昌景	武田	駿河	家臣	68	87	63	74	55	87
山中鹿之介	—	播磨	浪人	66	83	55	72	70	—
山名祐豐	山名	因幡	家臣	53	64	65	72	42	83
山名豐國	山名	因幡	大名	46	60	66	73	50	—
山內一豐	織田	尾張	家臣	59	60	65	62	28	85
結城朝勝	—	下總	待機	49	38	51	55	43	—
結城晴朝	北條	下總	家臣	64	56	59	72	59	76
遊佐續光	畠山	能登	家臣	62	55	62	58	69	76
吉田重俊	長宗我部	土佐	家臣	56	63	58	46	58	82
吉田政重	—	土佐	待機	31	65	42	48	51	—
依岡左京	—	土佐	浪人	49	61	54	52	63	—
龍造寺隆信	龍造寺	肥前	大名	63	85	69	82	68	—
龍造寺長信	龍造寺	肥前	家臣	48	58	64	66	52	84
龍造寺信周	龍造寺	肥前	家臣	42	69	61	68	44	85
龍造寺政家	—	肥前	待機	35	56	65	71	38	—
留守政景	伊達	陸奧	家臣	55	69	58	66	42	87
六角義治	—	甲斐	浪人	46	42	68	63	41	—
和田昭為	佐竹	常陸	家臣	71	29	69	64	55	82
和田惟政	足利	山城	家臣	69	69	70	69	55	82
渡邊守綱	德川	遠江	家臣	41	72	48	60	53	82

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
天野隆重	毛利	出雲	城主	57	67	58	63	70	83
荒木村重	—	攝津	浪人	54	69	85	73	70	—
安國寺惠瓊	—	安藝	浪人	71	11	85	68	35	—
安藤守就	織田	美濃	家臣	76	48	68	66	59	84
井伊直政	—	遠江	浪人	71	78	68	68	62	—
池田勝正	三好	攝津	家臣	31	64	66	67	55	76
池田恆興	織田	美濃	家臣	52	63	63	60	55	87
池田輝政	—	尾張	待機	62	67	58	60	50	—
石川數正	德川	三河	城主	85	50	70	72	75	82
石田三成	—	近江	浪人	93	43	75	68	71	—
伊集院忠倉	島津	薩摩	家臣	74	76	71	72	75	80
以心崇傳	—	遠江	浪人	79	10	85	70	69	—
磯野員昌	淺井	近江	家臣	28	80	58	58	35	82
市川經好	毛利	石見	家臣	45	59	58	55	62	80
一萬田鑑實	大友	豐後	家臣	66	79	76	67	56	83
一萬田鎮實	—	豐後	待機	57	66	68	62	47	—
一色義清	一色	丹後	家臣	45	55	58	62	20	82
一色義定	一色	丹後	家臣	52	52	58	64	55	82
一色義道	一色	丹後	大名	44	60	65	73	51	—
伊東一刀齋	—	相模	浪人	20	76	42	50	68	—
伊東祐兵	—	日向	待機	65	58	65	69	55	—
伊東義祐	伊東	日向	大名	54	65	63	76	62	—
稻富祐直	一色	丹後	家臣	33	69	45	55	42	80
稻葉一鐵	織田	美濃	家臣	56	74	69	69	72	83
豬苗代盛國	蘆名	陸前	家臣	36	59	40	47	53	76
豬苗代盛胤	—	陸前	待機	44	51	38	45	55	—
今川氏真	—	遠江	浪人	26	21	89	60	21	—
岩上朝堅	北條	下總	家臣	46	35	63	55	35	75
岩成友通	三好	攝津	家臣	66	68	70	70	66	77
犬童賴兄	—	肥後	待機	69	50	59	64	68	—
犬童賴安	相良	肥後	家臣	41	73	46	63	55	82
上杉景勝	上杉(謙)	越後	家臣	70	83	68	85	75	87
上杉景虎	上杉(謙)	越後	家臣	65	55	65	78	66	86
上杉景信	上杉(謙)	越後	家臣	60	42	63	67	42	89
上杉謙信	上杉(謙)	越後	大名	69	100	81	95	15	—
上杉憲政	上杉(謙)	上野	家臣	63	38	76	84	48	82
上杉憲盛	北條	武藏	家臣	46	51	59	62	55	86
宇喜多忠家	宇喜多	備前	家臣	53	67	64	68	60	83
宇喜多直家	宇喜多	備前	大名	83	61	69	78	73	—
宇喜多秀家	—	備前	待機	59	70	69	77	68	—
氏家卜全	織田	美濃	家臣	58	66	65	68	65	83
氏家守棟	最上	出羽	家臣	65	53	62	65	40	83
臼杵鑑速	大友	豐後	家臣	73	58	68	66	55	83
宇都宮國綱	—	下野	待機	48	45	54	68	54	—
宇都宮廣綱	宇都宮	下野	大名	45	34	52	71	48	—
上井覺兼	島津	薩摩	家臣	62	65	69	66	47	81
江戶重通	—	下總	浪人	47	38	51	48	49	—
江里口信常	龍造寺	肥前	家臣	23	80	43	48	39	86
丹城寺信胤	龍造寺	肥前	家臣	45	70	51	45	41	84
遠藤基信	伊達	陸奧	家臣	77	49	68	67	39	86
大久保忠世	德川	三河	家臣	58	69	51	62	50	83
太田資正	—	常陸	浪人	74	70	56	62	64	—
大谷吉繼	—	越前	浪人	71	72	64	65	40	—

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
大友宗麟	大友	豐後	大名	83	76	82	83	72	—
大友親家	—	豐後	待機	34	62	67	69	58	—
大友親盛	—	豐後	待機	42	50	54	64	62	—
大友義統	—	豐後	待機	52	39	73	78	65	—
小笠原長忠	德川	遠江	家臣	51	59	42	49	47	80
岡利勝	宇喜多	備前	家臣	54	57	58	64	50	85
岡部元信	—	遠江	浪人	42	64	52	58	48	—
岡部正親	—	下野	浪人	29	50	41	41	62	—
岡吉正	鈴木	紀伊	家臣	31	52	35	41	45	83
奧田忠高	織田	大和	家臣	42	29	45	53	42	71
奧山常陸介	織田	伊勢	家臣	23	43	46	51	31	75
長船貞親	宇喜多	備前	家臣	64	42	60	62	49	84
長船綱直	—	備前	待機	69	32	62	64	55	—
織田有樂齋	織田	尾張	家臣	52	49	86	70	32	88
織田信雄	—	伊勢	待機	49	55	62	70	68	—
織田信包	織田	伊勢	家臣	44	59	63	67	38	84
織田信孝	—	伊勢	待機	61	63	65	72	65	—
織田信忠	織田	尾張	家臣	73	69	70	80	63	93
織田信長	織田	美濃	大名	95	88	81	98	100	—
織田秀信	—	美濃	待機	57	50	67	72	31	—
鬼庭綱元	伊達	陸奥	家臣	69	62	67	60	45	87
小野崎從通	—	常陸	浪人	39	42	45	40	72	—
小幡重貞	上杉(謙)	上野	家臣	54	50	49	50	32	80
小山田信茂	武田	甲斐	家臣	48	77	63	61	54	81
海北綱親	淺井	近江	家臣	42	72	70	63	65	84
香川親和	—	讚岐	待機	31	67	66	62	68	—
香川元景	三好	讚岐	家臣	46	41	52	46	62	75
柿崎景家	上杉(謙)	越後	家臣	33	85	31	59	52	83
垣屋光成	山名	因幡	家臣	42	55	60	56	56	80
笠原政堯	—	相模	待機	61	43	60	53	55	—
片倉景綱	—	陸奥	待機	77	76	74	72	69	—
加藤清正	—	尾張	待機	66	83	60	67	62	—
加藤嘉明	織田	美濃	家臣	43	70	50	58	55	82
金上遠江守	蘆名	陸前	家臣	50	38	43	46	51	80
金森長近	織田	美濃	家臣	53	68	77	59	46	81
蒲生氏鄉	織田	伊賀	家臣	80	77	72	73	71	84
蒲生賢秀	織田	伊賀	城主	55	43	55	60	62	82
河合吉統	朝倉	越前	家臣	72	28	69	63	39	82
神戸具盛	織田	伊勢	家臣	47	42	51	49	55	73
喜入秀久	島津	薩摩	家臣	72	57	52	62	55	82
北條景廣	上杉(謙)	上野	家臣	47	45	52	51	47	78
北條高廣	上杉(謙)	上野	城主	42	78	56	55	72	79
北畠具教	織田	伊勢	城主	62	69	77	79	60	69
吉川經安	毛利	石見	家臣	35	59	50	62	42	82
吉川廣家	—	石見	待機	63	61	64	68	35	—
吉川元長	毛利	石見	家臣	69	72	67	72	51	88
吉川元春	毛利	石見	城主	59	85	80	83	59	90
京極高次	—	近江	待機	60	55	70	67	69	—
吉良親貞	長宗我部	土佐	家臣	51	70	52	57	59	90
吉良親實	—	土佐	待機	53	51	56	53	48	—
九鬼守隆	—	伊勢	浪人	45	69	58	57	45	—
九鬼嘉隆	—	伊勢	浪人	50	75	56	61	56	—
口羽通良	毛利	石見	家臣	64	67	62	68	55	82

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
德川信康	—	三河	待機	63	78	65	79	64	—
德川秀康	—	三河	待機	59	70	68	73	58	—
德川秀忠	—	三河	待機	69	58	67	75	52	—
鳥居元忠	德川	三河	家臣	44	80	61	69	62	85
內藤昌豐	武田	信濃	家臣	83	74	65	74	62	86
直江景綱	上杉(謙)	越後	家臣	80	52	73	70	55	85
直江兼續	—	越後	待機	86	79	80	79	71	—
長池筑後	伊東	日向	家臣	66	35	66	58	30	82
鍋島勝茂	—	肥前	待機	66	68	70	70	67	—
鍋島直茂	龍造寺	肥前	家臣	83	82	77	78	71	83
成松信勝	龍造寺	肥前	家臣	29	78	59	50	52	86
新納忠元	島津	薩摩	家臣	59	67	74	63	60	84
仁科盛信	武田	甲斐	家臣	52	79	58	67	51	88
丹羽長秀	織田	美濃	家臣	77	70	68	68	58	82
溫井景隆	畠山	能登	家臣	69	29	65	58	69	73
乃美宗勝	毛利	安藝	家臣	35	69	54	59	58	81
羽柴秀長	—	美濃	待機	76	73	65	79	58	—
羽柴秀吉	織田	美濃	家臣	99	74	67	93	79	90
支倉常長	—	陸奥	待機	70	34	73	56	38	—
畠山義慶	畠山	能登	大名	42	47	70	65	38	—
波多野秀尚	波多野	丹波	家臣	54	42	52	62	43	83
波多野秀治	波多野	丹波	大名	48	61	65	75	63	—
波多野宗長	波多野	丹波	家臣	30	60	55	63	31	82
蜂須賀小六	織田	尾張	家臣	32	70	55	52	67	82
服部半藏	德川	遠江	家臣	31	81	47	62	0	100
花房正幸	宇喜多	備前	家臣	36	66	71	61	56	82
馬場信房	武田	駿河	家臣	81	77	64	74	68	87
林通勝	織田	尾張	城主	71	38	68	60	61	80
原田宗時	—	陸奥	待機	53	71	59	60	52	—
久武親直	長宗我部	土佐	家臣	58	57	59	48	52	83
久武親信	長宗我部	土佐	家臣	38	65	43	45	50	83
百武賢兼	龍造寺	肥前	家臣	32	79	45	46	54	85
平賀元相	毛利	周防	城主	61	48	63	60	55	82
風魔小太郎	北條	相模	家臣	14	84	15	48	0	100
深水長智	相良	肥後	家臣	69	23	75	59	31	81
福島正則	—	尾張	待機	29	84	52	63	58	—
福留儀重	長宗我部	土佐	家臣	25	68	55	52	68	84
福原貞俊	毛利	安藝	家臣	67	68	65	68	45	85
福原助就	赤松	播磨	家臣	32	44	55	55	52	80
古田織部	—	近江	浪人	57	46	87	69	52	—
北條氏邦	北條	武藏	家臣	55	57	62	73	55	90
北條氏照	北條	武藏	城主	56	65	67	78	62	91
北條氏直	—	相模	待機	52	47	64	79	65	—
北條氏規	北條	相模	家臣	56	51	62	70	60	90
北條氏政	北條	相模	家臣	66	46	71	80	55	92
北條氏康	北條	相模	大名	94	85	82	90	71	—
北條幻庵	北條	相模	家臣	54	9	87	82	27	90
細川真之	三好	阿波	家臣	25	38	52	59	20	61
細川忠興	—	山城	待機	70	78	81	79	66	—
細川藤孝	足利	山城	家臣	77	69	87	79	72	83
堀秀政	織田	美濃	家臣	39	74	63	60	48	83
本願寺光佐	本願寺	加賀	大名	97	62	90	91	72	—
本願寺光壽	—	加賀	待機	72	58	81	83	64	—

武將名	所屬大名	所屬國	身分	政治	戰鬥	教養	魅力	野望	忠誠
島左近	—	大和	浪人	31	80	68	65	58	—
島津家久	島津	薩摩	家臣	51	87	59	75	62	85
島津家久	—	薩摩	待機	79	80	78	80	61	—
島津歲久	島津	薩摩	家臣	69	72	63	76	58	86
島津久保	—	薩摩	待機	58	68	60	73	52	—
島津義久	島津	薩摩	大名	80	74	78	84	68	—
島津義弘	島津	薩摩	家臣	67	83	71	83	65	88
下間賴照	本願寺	加賀	家臣	70	49	61	63	52	99
下間賴龍	本願寺	加賀	家臣	41	56	80	66	31	99
下間賴廉	本願寺	加賀	家臣	50	78	58	61	48	99
上條政繁	—	越後	待機	67	63	65	63	67	—
神保長城	上杉(謙)	越中	家臣	40	47	51	62	45	78
神保長住	上杉(謙)	越中	家臣	49	45	54	63	33	79
杉原盛重	毛利	出雲	家臣	51	65	48	57	41	82
鈴木佐大夫	鈴木	紀伊	大名	45	70	55	70	65	—
鈴木重朝	鈴木	紀伊	家臣	40	74	60	69	60	91
鈴木重秀	鈴木	紀伊	家臣	52	84	56	74	71	92
關盛信	—	伊勢	浪人	32	39	42	48	25	—
十河存保	三好	讚岐	城主	50	79	62	70	60	82
大道寺政繁	北條	武藏	家臣	70	55	54	57	60	84
高橋紹雲	大友	豐後	家臣	53	80	70	66	50	85
高山右近	—	攝津	浪人	56	52	77	68	42	—
多賀谷政廣	北條	下總	家臣	62	56	61	58	32	75
瀧川一益	織田	伊勢	家臣	66	78	66	65	56	85
武田勝賴	武田	甲斐	城主	71	88	69	83	85	93
武田信玄	武田	駿河	大名	92	96	82	96	95	—
武田信廉	武田	甲斐	家臣	46	49	85	74	31	90
武田信豐	武田	甲斐	家臣	65	54	62	65	38	86
竹中半兵衛	—	美濃	浪人	66	94	69	70	32	—
立花道雪	大友	豐後	家臣	69	85	70	77	64	84
立花宗茂	—	豐後	待機	49	83	65	73	56	—
楯岡滿茂	最上	出羽	家臣	42	50	46	45	39	80
伊達實元	伊達	陸奧	家臣	62	65	62	70	53	90
伊達成實	—	陸奧	待機	76	85	69	72	68	—
伊達輝宗	伊達	陸奧	大名	73	57	71	79	68	—
伊達政宗	—	陸奧	待機	86	84	80	85	93	—
種子島時堯	島津	薩摩	家臣	58	62	65	67	48	81
長宗我部信親	—	土佐	待機	66	78	62	79	62	—
長宗我部元親	長宗我部	土佐	大名	77	81	69	84	78	—
長宗我部盛親	—	土佐	待機	60	83	64	83	40	—
長續連	畠山	能登	家臣	70	50	65	64	63	76
長綱連	畠山	能登	家臣	58	62	58	60	55	75
土橋守重	鈴木	紀伊	家臣	25	61	42	47	61	84
土持親成	伊東	日向	家臣	70	69	68	65	52	65
筒井定次	—	大和	待機	56	41	66	63	40	—
筒井順慶	—	大和	浪人	69	46	79	73	29	—
筒井定慶	—	大和	待機	51	29	68	60	25	—
藤堂高虎	—	近江	浪人	68	76	70	70	67	—
遠山政景	北條	武藏	家臣	56	63	54	60	75	83
戶川秀安	宇喜多	備前	家臣	49	55	56	55	45	82
戶川達安	—	備前	待機	41	68	60	60	55	—
土岐賴次	—	大和	浪人	32	33	59	51	35	—
德川家康	德川	遠江	大名	84	88	80	93	79	—





外星人樂團

～～攻略～～

一、F•H•B• 故事

很久，真的很久，也不知道是有多久以前，在大西洋之中有塊謎樣的大陸－「亞特蘭堤斯」……。

在那兒，有高度發達的文明，人們的生活繁榮幸福。但是，這般終日飽食的日子，由於忘卻了道德，終於觸怒了神明！

這個時候，有個隱居在深山之中，不願沾染世俗煩囂的科學家，也是預言者塞比烏斯，他聽見了神的啟示，知道不久便會發生一場天變地異。於是他便在大陸沈沒的前夕，為了那不知是幾萬年或是幾十萬後的子孫後裔們，默默地準備一項不得了的重要寶物。

而這個寶物，正就是塞比烏斯的孫女－阿瑪莉斯的汚穢心臟中所分離出來的遺傳基因。

塞比烏斯將這個基因裝置在小型的火箭之中，從現在已經沈沒的亞特蘭堤斯大陸向宇宙發射出去。在大陸沈沒的當日，塞比烏斯仍念念不忘地向天祈禱，祈求這火箭的飛行平安。

「這個東西，不管在何時何地，請神，一定要保祐，讓它最後能落入我們子孫的手中……」。

× × × × ×

距離地球350萬光年的那一端，有顆叫做「呼啦呼啦」的行星。有一天，一個小型的火箭過天際，從天空而降。由於這兒的氣候環境奇跡似的和地球相彷，於是這小型火箭的遺傳因子在萬事調和的狀況之下，發育出６個（或許！說是６匹動物比較恰當）小孩子。他們就是AVIVI（阿皮皮）、MENDES（曼迪斯）、WALLY（沃利）、CAROON（加倫）、以及BAM（巴姆）、和CLAUS（克勞斯）。他們組成了一支奇妙的搖滾樂團「FUNKY HORROR BAND」—人稱「外星人樂團」。

這顆星球上的善惡價值觀念完全和地球上的相反，人們的生活方式是整天地發生衝突・叫罵・爭強鬥勝・行事放盪隨便……。於是F・H・B６名地球來的成員為了入境隨俗，表面上雖然是以「呼啦・呼啦」星人的相處之道在彼此對待著，暗地裡卻仍十分友好地相親相愛。

但是有一天，有人看到沃利親吻阿皮皮的動作！一時輿論大譁，全球皆為他們傷風敗俗的舉動而震動！最後！他們終於被警察所通輯，並且被公審宣判死刑！這６個人為了逃命，於是搭乘火箭逃離呼啦呼啦，往宇宙亡命而去。

逃離呼啦呼啦星的F・H・B成員一行，在宇宙漫無目地的飛行，正在徬惶不知所措，火箭超時空飛行的軌道前方突然出現一顆行星。太空船來不及躲避，便一頭陷入這顆行星的重力場之中了……。而在這顆行星的大地上，只見到一顆又大又亮的流星從天而降！

這時候，在這附近有個小村莊（FUNKY）—方奇村中有位少年，他看見了整個事件發生的過程。於是基於好奇心的驅使，他決定到墜落的地方去一看究竟！

事實上，這是一顆凡事皆以音樂當作行為標準，以音樂來決定社會結構的生活方式的星球—「伍德斯德古」

這個村子的世世代代都以十分簡單的方式生活，所以以世俗的眼光來看，他們也因為十分貧窮而常遭外人欺侮（如鄰近的村落—赫比美達・那克・和夏夏洵以及雷凱島等等）。

而且！這行星上還有令人膽寒的怪物在出沒著，所以村人也都不太想向外開拓發展。

所以這位跑出村外的好奇少年算是十分幸運的，他既沒有踫到欺侮他們的別村之人，也沒有遭遇到妖怪。他來到這個被火箭墜落時所撞出來的巨大坑洞邊，看著坑口中心有個造形奇特的太空船。他戰戰競競地接近……只見到這彷彿是太空船的艙門正在緩緩地打開！從那兒，陸續地冒出６個（隻）奇異的生物……。

這便是少年和FUNKY HORROR BAND的相遇！純潔的心和純潔心非常容易相處在一起！少年於是和F・H・B的成員成了好朋友，在談話的過程中，少年了解了F・H・B的來歷和遭遇，於是他把F・H・B的６名成員帶回村中，但是！在太空船墜落之後，F・H・B成員的樂器卻都在碰撞中遺失了。F・H・B的團員們為此都感到倀然若失，個個失魂落魄，而這名少年也對於不能聽到F・H・B的演奏頗感失望！經過一番考慮！少年終於下定決心開口說了：「好！我去把你們的樂器找回來！」。於是！少年便展開他的冒險之旅……。

二、操作方法：

1：START—— 本遊戲中不使用

2：A鈕—— 在地圖上移動時，按下能讓指令窗出現。在表上指令時，將游標對準某些指令，便能執行該指令。

3：B鈕—— 在表示指令時，能取消原先選擇的指令。

4：C鈕—— 與B鈕功能相同。

5：十字鈕—— 在地圖移動時可

控制角色移動方向，在表示指令表，可以選擇卻決定之指令。

三、開始遊戲：

1：輸入名字——在用文字母表，以十字鈕選你所喜歡的組合名字（最多4個），選擇後可以A鈕決定，若不想用這個字母，可押B鈕退回游標，再重新用A鈕選擇新字母，選擇完畢將游標合在按おわり上按A鈕便可進入遊戲之中。

2 遊戲的記錄與再開——

記錄：在遊戲中押下A鈕，便會出現指令視窗，選擇其中的「セーブ」再按A鈕便能將目前的遊戲進度記錄下來。
再開：打開電源，CD－ROM完成讀取可續後，選擇「CONTINUE」，則可繼續前回所記錄的內容開始遊戲。

四、指令介紹：

1：はなす——與人交談，聽取情報。
2：しらべる——調查主角腳底的地方。
3：せんりつ——旋律，可演奏出主角所擅長的音樂旋律，但若沒有裝備樂器則無法演奏。
4：もちもの——所持的東西，要想使用或捨棄目前手頭上的東西時的指令。
5：そうび——裝備，把樂器、盔甲、靴子等武器或防具裝備到身上或卸除時所用的指令。
6：セーブ——記錄，要把到目前為止的冒險旅程記錄起來的，則選擇這個指令。

五、資料介紹：

1HP：表示目前殘餘体力的數值。變成0則表示死亡。
2NR：能夠再演奏樂器的能力數值。變成0時則表示無法再演奏樂器了。
3CD：目前角色的身體狀況。有しに（死亡）、どく（中毒）、ねむり（摧眠）、しびれ（麻痺）、めまい（暈眩）等。

六、戰鬥指令：

1：せんりつ——旋律，在戰鬥中以旋律攻擊敵人，選擇這項指令，則會出現可以演奏的旋律表。
2：もちもの——道具，在戰鬥中想使用各項道具時，則可選用這個指令，選擇決定後，便會出現道具欄。
3：にげる——視狀況・怪物・條件……若不想與怪物作戰則可選擇此項指令。但不一定每次都能成功。
4：そうび——裝備，在戰鬥中若想改變更換現有手中或裝備中的樂器或防具時，則可選用這項指令。

七、樂器：

1：VOCAL——聲音，用聲樂的方式唱出旋律——阿皮皮。
2：DROM——鼓，以鼓打擊奏出音樂——沃利。
3：BASS——低音吉他，奏出沈渾的聲音——巴姆。
4：KEYBOARD——鍵盤電子琴，輕佻而且變化萬千的聲音——曼迪斯。
5：GUITER——吉他，聲音輕快明朗——加倫。

八、主要旋律：

旋律名稱	中文名稱	功　效
ポコ	波可	給予單數的敵人損傷。
ハモ	哈摩	給予單數的敵人較大的損傷。
ギグ	奇庫	給予單數的敵人共振性的破壞。
リアン	立安	以優美的音色給予複數敵人精神上的破壞。
ドチョーク	特奇克	以超音波給予複數敵人損傷。
ダブダ	達布達	以衝擊波打擊複數敵人的最強旋律。
トニック	德尼古	讓單數的敵人中毒。
アチョ	阿啾	讓單數的敵人麻痺。
ホニヤ	荷尼亞	摧眠單數的敵人。
ロンパ	倫巴	讓單數的敵人暈眩。
カポ	卡波	讓單數的伙伴HP恢復。
フォル	夫歐魯	讓複數的伙伴HP部份恢復。
シモフォル	西摩夫歐魯	讓複數的伙伴HP全部恢復。
マムニンジ	瑪姆尼西	讓單數的伙伴所中的毒・摧眠・麻痺等狀態恢復。
オフモニ	歐夫摩尼	封閉敵人的特殊攻擊，如敵人的旋律等。
コンポデイ	空波堤	古代的強力攻擊旋律，能給予複數敵人損傷。
オタチダイ	歐堵奇塔依	能發現隱藏的門。
モコモコ	摩可摩可	讓死去的伙伴復活，且HP・NR等完全恢復。
ヒュムニオン	西猶姆尼歐	謎般的旋律，不知道有些什麼效果。

九、樂器與旋律：

本遊戲在戰鬥時，主要是以旋律來進行攻擊的。因此若沒有裝備「樂器」則無法演奏「旋律」，也就無法攻擊敵人。

以不同的樂器演奏相同的旋律效果往往不盡相同，而且即使是同一類型的樂器，因好壞優劣的差異，所演奏出來的效果也會不同，有時，甚至還會有意料之外的效果。

十、道具：

1バナナ——香蕉，讓HP恢復少許。
2チヤバテイ——小麥餅，讓HP完全恢復。
3天蜘蛛の系——天蜘蛛之絲，雖說是天蜘蛛，其實是蛾的繭，淡紫色，吃了它之後全身的筋肉便富有彈性，便較不容易受傷。
4ジァズミンの花——茉莉花，是以茉莉花瓣發酵後所製成的鎮定精神劑，吃了後能夠恢復NR值。
5オミクジ——紙籤，裡面寫著從大吉到大凶的各種預言，用它可以改變妖怪的出現頻率。
6ビベの肝——蛙肝，含有特殊的解毒酵素。
7安全ピニの服——迴紋針衣，上面別滿了迴紋針的奇怪衣服，防禦力並不很高。

8 付き皮ジャン——圖釘夾克，上面釘滿了圖釘，是屬於重金屬族的嬉皮夾克。

9 ピースの鎧——皮革盔甲，造形傳統，是本星球自古即流傳下來的傳統防具。

10ト音サイニシールド——高音盾牌，上面嵌畫有高音符號的木製盾牌。

11ポジパンシールド——波音潘盾，是以龐克系一類妖怪的骨頭所磨製而成的盾。顏色漆。

12サン|ラス——太陽眼鏡，防護眼睛，避免強光傷害的工具，但對樂手或年輕人而言，則是耍帥的必要工具。

13グリース——浪子膏，是搖滾族的必要工具，也是特殊的防禦用品，厚厚地塗在頭上，多少有些防禦功能。

14其他——其他還有許多道具，有各式各樣的效用和功能，請玩家自行品玩試用。

十一、人物介紹：

1 主角：FUNKY村的少年，名字由玩家來決定，富正義感，但感情脆弱，為了F・H・B而出發前去冒險。

2 艾莉絲：主角出身地FUNKY村裡最美麗的少女，在主角出發前去冒險後，給F・H・B帶來許多麻煩。

3 長老：FUNKY村長，對古國「伍德斯德古」的古老傳說和神話有所研究。

4 斯來依：FUNKY村的保護者，艾莉絲的父親，對人和謁可親的中年人。

5 波西歐：重金屬村中的痞子少年，以前曾經是好孩子，現在不知怎麼會變成這樣。

6 巴依：跟隨波西歐的流氓，最近對波西歐的囂張十分不滿。

7 麗莎：重金屬村的三八惡婆娘，本來是波西歐的戀人。

8 阿皮皮：地球年齡16歲，個性明朗，很擅長舞蹈，受到驚嚇或生氣時背上的羽毛會倒豎起來。每天都會想到呼啦呼啦星上的媽媽一次。喜歡草莓牛奶。樂團主唱。

9 曼迪斯：地球年齡20歲，是F・H・B的帶領者。聰明，而且很愛護女孩子，是位好好先生，但一旦喝了酒，就會變得很好色。喜歡看電影。鍵盤手。

10巴姆：地球年齡19歲，力氣很大，生氣時兩頰會鼓漲變紅，一天要吃將近20碗的飯！常因在餐廳吃得太兇而遭到大家的白眼。低音吉他手。

11沃利：連他自己也不知道有多大了！有瞬間移動的超能力，腳可以伸得比大厦還高，喜歡用怪動作和大聲音來嚇人一跳。團樂鼓手。

12加倫：地球年齡18歲，生性不太守時，常常一個亂彈吉他不知道在彈什麼，喜歡吃烏龍麵。樂團吉他手。

13克勞斯：地球年齡18歲，不太愛說話，也不太善於表達自己的感情，和加倫常愛鬥嘴。喜歡吃冰淇淋汽水和担仔麵。薩克斯風手。

十二、場所介紹：

1 餐廳——可免費飲食，吃過飯後HP・NR便會補足。在FUNKY村

2 雜貨店——購買冒險所需要的道具雜貨的地方。各地都有。

3 旅館——花錢便能得到休息的地方。各地都有。

4 酒吧——喝酒的地方，但通常能在其中得到重要的情報。

5 其他——還有許多其他奇怪的地方。

第一章

把六個F・H・B的成員安置在家中之後，你因為想要聽聽F・H・B的外星搖滾樂而向團長曼迪斯提出請他們演奏一些新旋律的要求，而這個時候，克勞斯大叫一聲不好！原來他們當時急著逃命，樂器都還留在太空船上了，你前去和團長曼迪斯討論，結果這個吵雜的樂團每個人都跑出來說話，大家不是敍說心中的感覺，便是自怨自艾，曼迪斯因為怕對這個行星不熟所以不讓團員們去找樂器，而且沒有村長之命，誰也不能出村子外，因而向你拜託，希望你能替他們找回樂器，為了一聽外星樂團的奇音，以及滿足你對外面大世界的好奇心，你向曼迪斯回答「YES」接受了他們的要求。

但是！由於外界十分危險，村長曾經規定，沒有裝備樂器不會演奏攻擊旋律的人不可以出村外去，你走到村口便被守在村口的警戒人員擋了下來，於是回到村中，在最大的那間木造房屋的地下室房間中找到了村長，村長是個古怪的老頭子，他一聽你又想溜出村外，便訓戒了你一頓，再和他說話請求他的同意，他顯得一臉不耐地要你安份守己，好好地待在村中。

村長這邊是沒有辦法了，於是你便在村中走走逛逛，有不少村人會告訴你一些道具的特殊功用，要注意的是在你家下方的房子便是在村口旁邊高塔上守望的斯萊依的家，（他的女兒很漂亮喔！），你先到守望塔上去找親切的斯萊依，雜七雜八的說了一堆之後，他突然拍手大叫不好，原來他把便當忘在家裡了，由於工作的關係，他不能擅離崗位，於是請你到他家裡告訴他太太，請他太太給他送便當來，來到斯萊依的家，告訴他太太便當的事之後，他太太便匆忙地外出去給斯萊依送便當去了，這個時候，你若到二樓去找斯萊依的女兒艾莉絲。艾莉絲便會很高興地送給你一支鼓搥（スティック）和教你波可（ポコ）這種旋律。到此！把鼓搥裝備上，守在村口的警戒人員見到你已學會了攻擊旋律，便會放你出去了。

FUNKY村附近的妖怪並不會太強，用鼓搥敲擊波可這種旋律便能輕易地將這些妖怪制服，過了西北方的小橋再次來到太空船墜落時所造成的火山口，在火山口上用しらべる的指令，便能搜索墜落的太空船，可是！那裡還看得到什麼樂器了，再しらべる一次，在地上便能撿到一個力之護腕（ちからのうでわ）這個奇妙的東西。由於目前的力量還太小，索性暫時先回FUNKY村再說。

一回到FUNKY村，和守在村口的警衛才打了招呼，沒想到這個警衛不知道從那兒知道你暗地裡私下學會攻擊旋律的方法，很生氣地把你押著帶到村長的家中，要請村長做個裁斷。

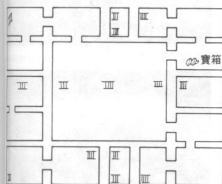
來到村長所在的家中地下室，可愛的艾莉絲也被帶到這兒來了。她含情脈脈地問你要不要緊。村長似乎不會很不高興，但卻仍責罵了你一頓，艾莉絲見狀，跑到村長身邊拉著村長說，這不是你的錯，是她自願把樂器和旋律教給你的。村長一被可愛的女孩子撒嬌，氣也消了一大半，但在他突然瞥見你手中所拿的「力之護腕」，臉色突然又拉了下來，他說這個護腕其實是「重金屬」村裡那一幫惡徒的東西！問明了你，知道你是在那兒撿到這護腕之

後，恍然大悟之後，他便語重心長地告訴你們，原來，這個行星上的先祖賢人為了締造一個和平的世界，用音樂來美化人心，但不幸地後來邪惡的音樂泛濫，於是墮落和毀滅終於發生……。或許這六個F．H．B所帶來的樂器，就和這個事情有重大的關連，要是邪惡的音樂再復活的話，後果真是不堪設想……樂器要是落入「重金屬」村人的手中的話……村長看著你繼續說，或許！挽救這個世界的使命，就要落在你的肩上了。村長建議你，不妨帶著F・H・B的6個成員，一起到FUNKY村西方的「雷亞洞窟」去接受試煉，看看你是不是真的是神所選的拯救世人的人選。

趕回自己的家裡後，把村長的話告訴F・H・B團長曼迪斯，曼迪斯聽了之後也覺得十分願意幫忙，但他說人多了反而手忙腳亂，要你先挑六名團員中的一位先到「雷亞洞窟」去，和他說完話之後，走到想帶的團員面前去打聲招呼（記住選YES）後，任何一位團員都會很樂意地隨你一起前去冒險的。於是你便前往雷亞洞窟接受試煉了。

在雷亞洞窟中的地下二樓中央的奇異地板上，使用しらべる後，你便能聽見神

雷亞洞窟　B_1



雷亞洞窟　B_2



的啟示，而終於正式被神選為解救這個行星的人選了，神同時還會教你「立安」這個更為強力的旋律！

回到FUNKY村中，趕緊將情況報告給村長知道，村長見你習得「立安」的旋律歸來，心中興奮異常，更加確定了F・H・B的六個成員和他們遺失的樂器與古代的正邪音樂傳說有關，但由先前你在太空船的墜落現場所找到的「重金屬」村人遺留下來的護腕看來，樂器可能正就在這個護腕的主人的手中，當務之急，就是出發前去尋找這個人。

帶著F・H・B的伙伴來到重金屬村，除了在村中又得知許多方面的重要情報之外，另外也得在村中的雜貨店及樂器店裡採購應用的樂器・防具，以及新的旋律。最後在村子左上方的一個小屋裡遇見一位妖豔但十分可愛的女郎，原來她就是村中痞子幫老大「波西歐」的女朋友「麗莎」，起先她似乎在跟誰賭氣似的不肯理你，講話的口氣也很衝。暫時還是不要惹心情惡劣的女人為妙。之後！又在村子右側的一間小房子找到痞子幫老大「波西歐」的家。但波西歐並不在家，只留下一個小嘍嘍看家，回到麗莎的家試著向她打聽，這回麗莎倒是淚眼婆娑地請你替她教訓教訓波西歐，原來她捨棄了一切跟了波西歐鬼混，而波西歐卻只顧做自己的事，這時丟下她一個人不管，一個人不知道跑到那兒去了；她聽說你一路斬妖除魔地殺到這裡，認為你一定是個厲害的人物，請你一定幫她出這口氣。看她也不是真的要教訓波西歐！只是在賭氣罷了，再問她有沒有波西歐的任何線索，她便會告訴你，波西歐痞子幫的老二「巴依」現在正在酒吧喝酒，或許他會知道波西歐的去處。

來到酒吧，向酒吧中人的打聽結果，知道在吧抬旁邊的那個醉傢伙就是巴依，上前問他有關波西歐的事，他只一個勁兒的地向你要酒，態度霸道蠻橫，於是你便向酒保拿了酒給他（酒保還和你賭一百塊，說你一定不敢送酒給這個痞子）。

酒遞給了巴依之後，巴依心裡一樂，什麼事都全盤說出了。原來波西歐最近不知從那裡弄到手中一些樂器，聽說價值不凡，為了這事，他整個人都變得剛復自用，欺壓村民不說，連女朋友麗莎也不管了，現在聽說正往港都去了，要把這些樂器給賣掉……。

咦！弄來的樂器，該不會是……不管，趕緊到港都去找波西歐再說吧！

在重金屬村不遠的東北方有座臨海的小村莊，那大概就是港都了吧！來到這個偏避的小港都，除了再搜集些情報之外（不外是些道具的功效之類的情報），在旅店的地下室娛樂廳的舞台上終於發現了痞子幫老大波西歐，上前去問他有關樂器的事，沒想到他突然變得十分暴怒，說什麼那些樂器是他發現的，所以應該是他的。說完，他便拾起爵士鼓棒攻擊過來了…沒有兩三下，你便被這些奇異的樂器所奏出的攻擊旋律殺得落花流水，倒地不起而意識漸漸模糊了……。

……醒來之後，眼前站的竟是麗莎，她表示很抱歉拜託你去做這件事，問你要不要緊。說話時眼中還是含著淚光。於是你第二次再和她說話時，她會看見你身上帶著的力量護腕，她說這不是波西歐的東西嗎？有了這個護腕，就能進入「帕蛙斯雷普」洞窟之中了。她以前常常看見波西歐進出這個洞窟，或許在洞裡藏些著什麼東西也說不定喔！（洞窟就在港都西北方）

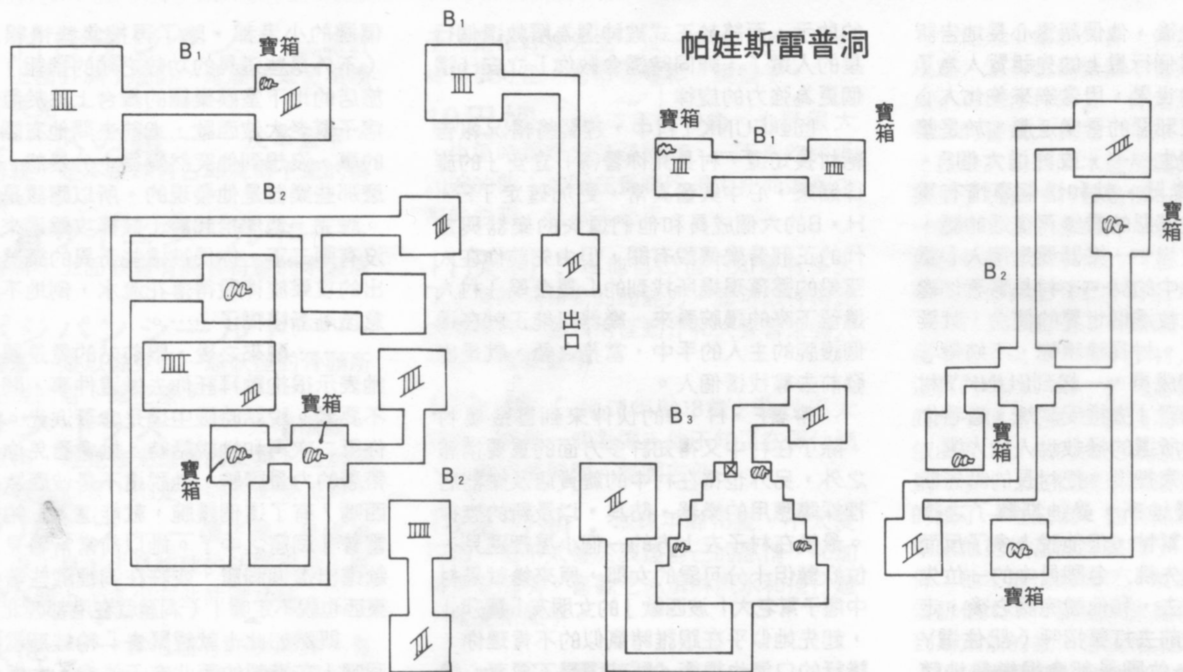
既然如此！就趕緊去「帕蛙斯雷普」洞吧！在港都的西北方不遠處，大概便是「帕蛙斯雷普」洞了。但洞口被巨岩所塞，但照麗莎所說的，只要有力量る腕（ちからのうでわ）的話，便能進入洞中，於是在塞住的巨岩前使用（つかう）力量護腕，洞口便沒有任何阻礙了。

在帕蛙斯雷普洞窟內取得了波西歐所隱藏的各種寶物，並且在地下三層的奇異地板上，（用しらべる）聽到了神的聲音，神除了誇獎你一番之外，另外還會送給你「ダブダ」的攻擊旋律，得到ダブダ之後回到重金屬村中去和麗莎談一談此行的見聞，麗莎見到你歷經了帕蛙斯雷普洞窟仍能安全回來，而且還得到了神的幫助，很高興地說，或許現在正就是教訓波西歐的最好時機了，因為在你在帕蛙斯雷普洞窟內探險的這段時間，波西歐變本加厲，整個人好像發瘋似的不斷地做些奇怪的行為，而且欺壓村民得也更為過份了，她實在看不下去了，雖然她喜歡波西歐，但不知道他現在為什麼會變成這樣，一定要請你教訓波西歐。

於是她帶著你來到港都旅館地下室的舞台上找波西歐，波西歐一見到你們前來，紅著眼睛發狂似地攻擊過來。由於前一次和他交手的印象，心裡不免對他的攻擊懼怕三分！但沒想到帕蛙斯雷普洞內的神之喻祐果然有莫大的效力，這回！波西歐再也不會那麼難克服了……於是最後終於將他制服。

被狠狠教訓過一頓的波西歐彷彿從沈睡不醒的惡夢中突然驚覺過來一般，他甚至懷疑自己前一陣子為什麼會變得這麼不

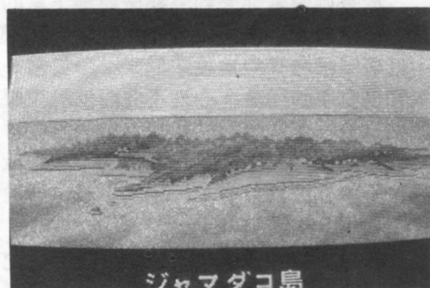
帕娃斯雷普洞



講理，這麼樣的粗暴，他突然回想起！對了！那是撿到F・H・B奇異樂器之後的事……。麗莎見他整個人又改變了回來，心中欣喜萬分，波西歐的手下巴依看到老大改邪歸正，心裡也是萬分的高興，三人誓言以後不再做壞事，要同心協力美化這個星球而演奏出美好的旋律……。

波西歐把F・H・B的部分樂器交給你，但卻說，另一部分早已賣給了一個從「珈瑪迪可」（ジャマダコとう）島來的商人？！接過波西歐所交出的樂器，告別了波西歐・麗莎一行人，你又得為了尋找剩下的樂器而繼續踏上冒險的旅程了！

第二章：（動畫劇場）

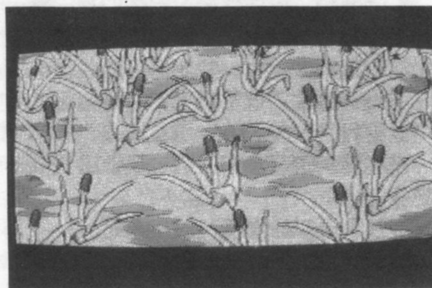


▲尋求樂器，又來到異鄉之島。



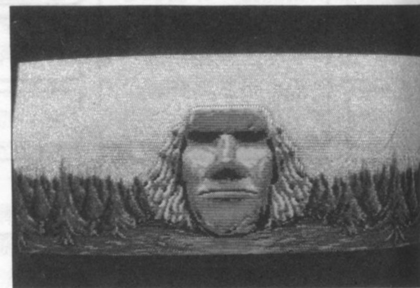
▲衛拉公爵的宅邸。

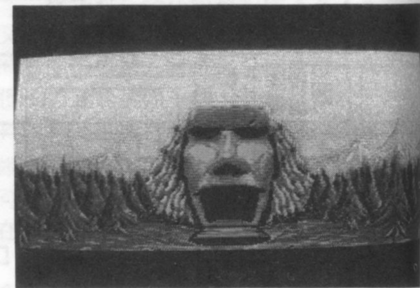

▲如果你是勇者，可不可以幫我取藥草。

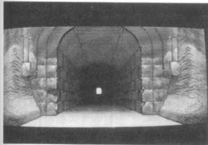

▲原來這便是能治病的藥草。

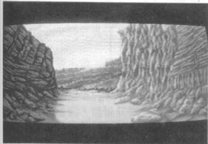


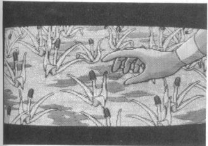
▲請你們救救我家公子。

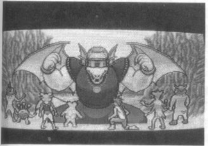

▲入口的大石像。


▲大口一開，玄機盡在。


▲經過深長的迴廊


▲還有險峻的峽谷。


▲終於取得救命草藥。

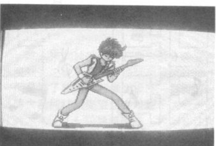

▲小鬼！膽敢來偷我的草藥。

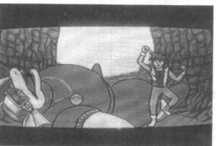

▲天！天啊！大槌龍……


▲不要怕，咱們協力打倒它。



▲看我的噴火神功…


▲用旋律來淨化你邪惡的心……


▲哈哈！讓你成佛！



▲你救了我的兒子，樂器還你吧！

第三章

在珈瑪迪可島上打倒了大搥龍，取得藥草解救了「衛拉」（ウェラ）公卿的孩子之後，衛拉公卿便把買自波西歐的F・H・B成員樂器交給了你，於是就便進入了第三章的冒險！

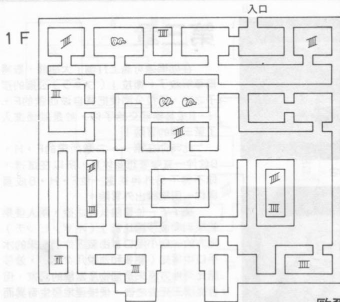
此時你在第一、二章所帶的F・H・B伙伴一直嚷著想要休息，所以在這裡，你不得不另外再挑選一位F・H・B成員與你一同繼續出外冒險。

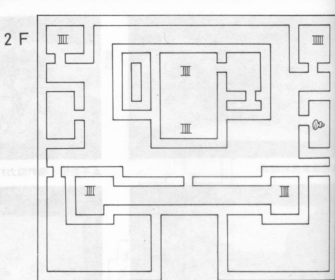
挑了下一位冒險伙伴之後，兩人便乘船來到「波莎諾比奇」（ホザノビッチ）地方的一個小港口，由載運你們前來的水手口中得知（要多和他說几次話），波莎諾比奇地方原來是個物產富饒的國家，但自從國王死去之後，便接連地發生奇異而駭人的事件，大家的生活也變得愈來愈困苦，嗯！一開始就感受到這個國家的奇異氣氛。在港都中的小房子裡的村人口中得知，從這兒往北方去有座叫做「沙侖」（セルン）的市鎮，好！就先到那兒看看吧！

來到小港都北方不遠的「沙侖」鎮，才知道水手所言不差，市街一片殘破蕭條，根據鎮東方L形的鎮長的家中的人及鎮長所說的，自從這個國家的國王死去之後，在王子斯迪普（スティーブ）成年之前，目前國家是由大臣柯林斯（コリンズ）擔任攝政的工作的，但是，也正就從那時候開始，境內不斷發生怪事，國勢也一日弱過一弱，有人甚至還聽見王城裡傳出恐佈的聲音出來！鎮長憂心忡忡，擔心世界就要起大變動了。

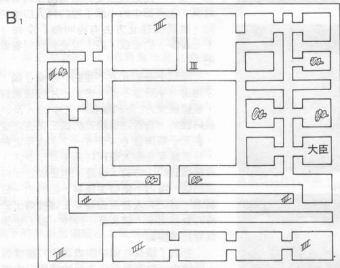
告別了鎮長在鎮中四處遊走打聽情報，從鎮中一位穿著藍色衣服的鎮民口中得知，原來王城中有位叫「喬賓」（ジョビン）的貴族曾經向雜貨店的老板訂購了一種奇異的鍵盤樂器。你趕快再到雜貨店向店老板求證此事，店老板說確實有這回事，但這樂器他也是從遊走世界各地的旅行商人那兒購得的，早已在前天送給「喬賓」閣下了。

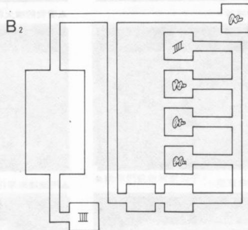
離開沙侖再往北一點，另外有個不知名的小鎮，進到鎮中，卻只發現第一棟房子內有位漁夫，上前和他打招呼，他邊唉聲嘆氣邊說現在日子難過了。海裡抓不到魚，湖泊也變成沼澤了，因此大家都搬走了……但他和沙侖鎮的鎮長彷彿是知交，當你和他談二・三次之後，當他知道你是打從沙侖來到這裡的之後，並且從你口中了解到沙侖鎮長身體無羔之後，他會很高

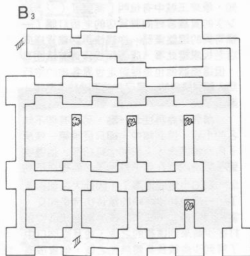




歐爾芙愛王城







興地留你住宿一晚（但你得先和沙侖村長談過話才行）之中他還會和你聊起，西邊的沼澤出現了妖怪，在一大塊岩石的地方附近，常常有女人哭泣的聲音傳出來！

聽到了這個不尋常的消息，你當然得動身前去看看。

來到沼澤西邊，看見一個很可疑的洞口，進去之後，在洞的盡頭發現了不知名小鎮漁夫所說的奇異大岩石，岩石的外形倒是有幾分像人形……莫非，於是你便在岩石附近調查看看（使用しらべる），於是，驚奇的事情發生了。

岩石上方傳來一個衰淒的女聲，她如泣如訴地說，只有被神所選的勇者才能聽見她現在的聲音，而她正是「歐爾芙愛」城（オルフェじずう）中，貴族「喬賓」的女兒娃德莉（ワトリ），因為她和父親喬賓發現了遠古封印在歐爾芙愛城底的妖魔正蠢蠢欲動，想要復活，但沒想到受到奸臣柯林斯的阻擾，竟把她石化了放在這裡，她只能搶走了讓妖魔繼續復活的奇異鍵盤樂器，現在！她就快要完全石化了，她懇求你，幫助她的父親，利用那神奇的傳說中的鍵盤樂器的力量，把想要復活的妖魔打倒……，最後，娃德莉還教你一個旋律－空波堤，於是，你便帶著娃德莉的懇求和攻擊旋律空波堤，離開前去「歐爾芙愛」城。

在波沙諾比奇地方東邊的半島上座落著「歐爾芙愛」王城。在沙侖稍作整理準備，王城的探險就要開始了。

但是沒想到，王城衛兵說，沒有王子

斯迪普的命令，誰都不能進城去，沒有辦法，只得再回到沙侖鎮。在鎮裡村長的房子下面，有一棟原先無法進入的房子，此時你若試著進去看看的話，門內會有個聲音冷冷地說，他誰都不想見。因為之前，雜貨店老板曾經說過，前天「喬賓」就已經來到此鎮，於是你試著在門外彈奏娃德莉教你的旋律—「空波堤」。沒想到，門內的聲音急切地叫道—「娃德莉・娃德莉」，看來，裡面的人確是貴族喬賓是不會錯的。接著便聽到開門聲，你進入到裡面，和喬賓反覆交談，喬賓只是一個勁兒地自責沒有盡到父親的責任，自責自己一個人逃跑……。

再和喬賓多談，他也只是一個人喃喃地自責。於是你再度來到娃德莉所在的西方沼澤之洞，把這件事用（しらべる）的指令告訴娃德莉，娃德莉很失望地說，爸爸既然這麼懦弱的話，她也只好盡她最後一點力量了，然後，她使用她最後的精神力量去探索王城內妖魔的弱點。但由於力量最後終於耗盡，她在最後完全石化之前，掙扎地用盡最後的力氣告訴你，王城的入口就在城北邊那道夢幻之牆上……最後，任憑你再怎麼呼喚，娃德莉也只是一尊石像了。

離開娃德莉的石像，往歐爾芙愛王城進發，在王城附近一看，果然！城北原先的那道夢幻之門不見了，走過去才發現，原來門的原址正是進入王城的密道。在王城的地下一樓右邊的牢房中，你會找到一個老人，上前和他反覆交談才知道，原來他就是大巨柯林斯，問他為什麼會被囚禁在此，他表現出十分懊悔的樣子開始訴說整個故事的來龍去脈，原來他為了貪聽更好的音樂，在攝政期間，遂利用權力四處搜集好樂器，正巧貴族喬賓在沙侖購得了旅行商人賣在雜貨店的奇異鍵盤樂器，於是便弄到手中，沒想到用這樂器一彈，卻引來許久前封印在王城地下的妖魔，附身在王子身上，喬賓因害怕而逃走，他的女兒娃德莉則因反抗而被石化立在沼澤洞窟之內，柯林斯深覺愧對先王的託付，現在國家搞成這樣，他不知道該怎麼辦好。說著！被妖魔附身的斯迪普王子突然出現了，他大怒地向你攻擊過來，你則因為事情發生的太過急促，在眨眼間便被他打倒……。

張開眼睛一看，這不是在沙侖鎮，貴族喬賓所隱藏的房間內嗎？原來喬賓在你離去之後，前思後想地覺得對不起女兒，又覺得自己太懦弱了，於是暗中跟著你，沒想到竟救了你一命！

喬賓這回真的是痛下決心了，他對你說，他也要站起來勇敢地面對現實，他說他知道一種特殊的召喚旋律，能夠召喚附在斯迪普王子身上的妖魔附在自己的身上，到時候，他要求你打倒附在他身上的妖魔。

……於是不讓你再多言半句，他便彈奏起召喚的旋律了，不久妖魔附上了他的身体，兩個靈魂在喬賓的身体竟相互地爭執……喬賓這時趁機大喊，叫你快利用這個時候打倒妖魔。

有了較充分的準備，於是你便擊倒了妖魔，妖魔的靈魂負傷逃走，喬賓受傷的身体倒在地上呻吟地說，現在妖魔已經受傷，要你先別管他，趕快回城裡去找妖魔，並給它致命的一擊。於是你十萬火急地趕回王城。在地下二樓遇到斯迪普王子，他除了感激你替他收妖之外，另外也告訴你，妖魔的心臟就在某個隱藏地板的地下某處，於是你便往前，在一塊可疑顏色不同的地板上調查（しらべる），發現往地下三樓的樓梯，最後終於在地下三樓的角落某個房間中，找到了妖魔心臟並將之除去……。

衆人來到娃德莉的石像之前，希望在妖魔除去之後，娃德莉能恢復原來的樣子。但是等了許久，石像卻沒有一絲動靜，這時大巨柯林斯失望沮喪地說，大概是石化的太久了。一時氣氛凝重，大家都沈默不語。

斯迪普王子突然大聲地說，娃德莉為了他的國家而變成這樣子，現在國家平定了，該是他替娃德利做些事情的時候了，他委任大巨柯林斯再次替他治理國家，他要出發冒險，不到找到讓娃德莉恢復的方法決不回來。大巨柯林斯起初不敢再接受這樣的委託，但王子一再堅持，他只能不好意思地再接受，並誓言一定不會再犯和前面相同的錯了，另外，柯林斯還告訴你，聽說在「斯德雷依」鎮（ストレイタウン）這個地方有個叫「貝西」（ペイジ）的男爵。他手中好像有個奇異的樂器。於是！你收回了娃德莉手中的鍵盤樂器，和王子一行人分開，前往「斯德雷依」鎮去了。

第四章

你前往「斯德雷依」鎮，結果發現，統治那個地方的「貝西」男爵是個暴虐的人，鎮民在他的高壓統治之下，生活不堪其苦，由於他早已耳聞你的事蹟，但當他們見到你的來臨，顯得欣喜異常，於是把象徵抗暴的樂器交到你的手中，希望你能帶領他們揭竿而起，推翻貝西的壓榨。於是你率統村民起來抗暴，雖然打鬥的過程驚險異常，但最後仍然將原來是生化機器人的貝西男爵打倒了，並且取回貝西男爵所持有的F・H・B成員—加侖的奇異樂器—吉他，而解放了鎮民的痛苦。

根據斯德雷依鎮民所言，附近還有一個匯集犯罪之大成的邪惡都市「賈西」鎮（シアッジタウン），聽說那兒還有另外一樣奇異的樂器，於是你便繼續前往賈西鎮。

賈西鎮的犯罪淵源原來是一個叫「克李夫・菲特」的警官所一手造成的，他表面上是警官，暗地裡卻藉著奇異樂器操縱妖怪，罪惡也是因此而起的。

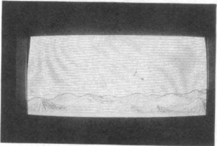
你和F・H・B一行得到了市長女兒「蕾思」（レーン）之助，經過一番激戰，終於在打倒了藏身在怪物遍地皆是，貧民窟深處的邪惡警官菲特，但是被奪的薩克斯風卻已不知去向，失望之餘，只好與F・H・B一行人回到FUNKY村。



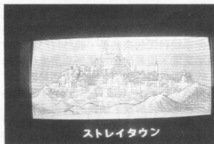
動畫劇場



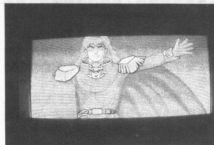
▲娃德莉只是靜靜地僵在那兒……



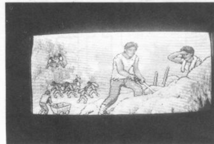
▲穿過無垠的沙漠之後……



▲來到這鬼氣森森的小鎮



▲統治者是貝西男爵……



▲大批的鑛民。



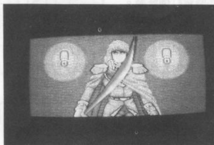
▲勇者請你解放我們……



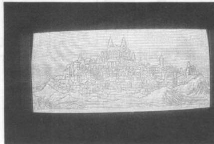
▲我要用音樂淨化此處的邪惡。



▲貝西！覺悟吧！



▲小鬼！就憑你和這些人……



▲鑛民的未來到底……

第五章

加倫的樂器不知道那裡去了，大家落落寡歡地回到FUNKY村，F・H・B的成員因為只欠加侖的樂器而不能演奏，大家的情緒都很壞。於是你便再走訪村人，看看離開的這段時間之內村中發生了些什麼事，或許能得到些線索也說不定，沒想到走著走著就來到重金屬村了，啊！對了，波西歐和麗莎現在不知道怎麼樣了，不妨順便去看看他們。

原來自從上回受到你教訓之後，他們便很拼命地為村人做些公益的事情，希望藉著這些改變村人對他們以往的印象。從你走訪的村人口中，果然大家目前對他們的風評甚佳……找到波西歐和巴依（波西歐在村子的廣場旁的一個小房子內，巴依則在村子大街的正中央），他們正都精神奕奕地很有朝氣。再到麗莎的房子去拜訪麗莎，麗莎除了感謝你之外，還提到波西歐前幾天又到F・H・B太空船墜落的地方看看，沒想到又在那裡挖到了什麼「古代樂器」（こだいのがっき）！聽到了這個消息，你趕緊再回頭去找波西歐，和他再說話的結果，果然他手上有個「古代樂器」，他並且會把這個東西交給你。

另外，從村人的口中得知，最近西北方的山樣子怪怪的，感覺總是覺得不好！再朝東北方的港都去，那兒的村人也是這麼說。不過，在港都入口右邊第一棟房子內有位村人見過你，當你一向他打聽消息，他馬上就會告訴你，在旅館有位投宿的外地人，前幾天在海邊散步時撿到了一把海水沖上岸來的薩克斯風。聽見這個消息，你趕快再到港都旅社中，和櫃台旁的那位旅人相談的結果才知道，原來，他因為盤費不足，已經把那把薩克斯風交給櫃台的老板娘抵帳了，於是你又得再走到旁邊去問櫃台老闆娘，老闆娘便會說那把爛樂器十分地不值錢，如果你要的話，就送給你，留在她那兒她還嫌佔空間呢？

把樂器拿來一看，果然正是遍尋不著的加侖的「薩克斯風」（サックス）。拿著它趕回FUNKY村交給F・H・B領隊，F・H・B大家都樂成一團，照他們習性是每個人都要出來說些話的，可是說著說著，主唱阿皮皮卻失聲說不出一個字了。糟了！看來欣賞F・H・B奇異鎮邪音樂的希望又被破滅了。

在沒有辦法可想之下，你只得去找村長看看有沒有什麼好方法。村長見到你來十分高興，便會和你說在你不在的這段期間，他又對古代的傳說做了更深入的一番調查。他說傳說中提到，當神所選的救世的勇者將 5 個黑暗打倒之後，第六個黑暗的力量將會更為強大而將將世界吞沒！而只有真正的受選勇者才有可能將之擊潰……而要證明你是真正的受選勇者的話，只有再往「火紅之山」（あかきやま）去證實才成……村長說到這兒便停了下來，再多問他幾次，他也只是搖著頭說，這些內容他也不了解了，因為查遍了所有的典籍文獻，也找不到相關的記載了。不過！他卻會教你一個特殊的古代旋律「歐塔奇塔依」（オタキダイ），據說若用古代的樂器來彈奏古代的旋律的話，便能找到隱密的門！村長說，或許這個旋律會對你有用。

紅色之山？這個到底指的是什麼呢？紅色之山又在那兒呢？第 6 個黑暗力量又指的是什麼呢？或許守在那兒的斯萊依知道紅色之山在那兒。趕過去找他，他在塔上神色十分驚慌，他說自從昨天開始，原本一向無事的山，突然像燒了起來似的變